

deSignis 22



DIRECCIÓN

Lucrecia Escudero Chauvel (Universidad de Lille FR)

SUBDIRECCIÓN

Teresa García Talavera (UAB ES)

SECRETARIA DE REDACCIÓN

Cristina Peñamarín (UCM ES) para Europa

Eliseo Colon Sayas (USJ Puerto Rico) para USA, América Latina y el Caribe, Director Web

SECRETARIA

Guillermo Olivera (Universidad de Stirling UK)

Manuel Velasco (ESCP-EUROPE FR)

Facebook Eufrasio Prates (UB Brasil) <http://www.facebook/revistaDeSignis>
www.designisfels.net

COMITÉ PATROCINANTE

Tomás Maldonado, (Argentina), Jean-Marie Klinkenberg (Bélgica), Román Gubern (España), Eero Tarasti (Finlandia), Umberto Eco, Paolo Fabbri (Italia), Desiderio Blanco (Perú), Vicente Fuenzalida (Venezuela).

COMITÉ DE REDACCIÓN

Lucrecia Escudero Chauvel (Universidad de Lille), Claudio Guerri (FAU UBA), Rosa María Ravera (UNR UBA), Oscar Steimberg (UBA,UNA), Oscar Traversa (UBA,UNA) (Argentina); Mónica Rector (UNC), María Lucía Santaella (PUCSP) (Brasil); Armando Silva (UE) (Colombia); Rafael del Villar (UNC)(Chile); Charo Lacalle (UAB), Jorge Lozano (UCM) , Cristina Peñamarín (UCM), José María Paz Gago (ULC), José Romera Castillo (UNED), Carlos Scolari (UPF), Teresa Velázquez (UAB) (España); Alfredo Tenoch Cid Jurado (UAM X) (México); Eliseo Colón (USJ) (Puerto Rico); Fernando Andacht (UO) (Uruguay); José Enrique Finol (UZ)(Venezuela).

COMITÉ CIENTÍFICO

Winfried Nöth (UK, Alemania); Noé Jitrik (UBA, Argentina); Herman Parret (UCL Bélgica); Jesús Martín Barbero (Colombia); Carmen Bobes, Manuel Angel Vázquez Medel (US) (España); Anne Henault (Université Sorbonne), Jacques Fontanille (Université de Limoges), Erik Landowski (CNRS) (Francia); Patricia Violi (UB) (Italia); Paul Colby, Bernard McGuirk (UN, UK); Floyd Merrell (PU,USA).

COMITÉ ASESOR

Leonor Arfuch (UBA), Ana María Camblong (UNM), Mario Carlón (UBA), Olga Corna (UNR), María Teresa Dalmasso (UNC), José Luis Fernández (UBA), Fabricio Forastelli (CONICET), Susana Frutos (UNR), María Ledesma (UBA), Isabel Molinas (UNL), Marita Soto (UNA), Silvia Tabachnik (UAM X), Sandra Valdetero (UNR), Estela Zalba (UNC) (Argentina); Christian Bankov (US Bulgaria), Victor Quelca (Bolivia); Ana Claudia Alvez de Oliveira (PUC SP) ,Carlos Assis Iasbeck (UCB), Beth Brait (PUC SP), Heloisa Duarte Valente (ECA USP), Yvana Fechine (PUC SP), Irene Machado (ECA USP), Arlindo Machado (PUC SP), Eufrasio Prates (UB) (Brasil); María Cristina Asqueta (Uniminuto), Andrea Echeverri (UAndes), Douglas Nino (UJTL), Neyla Pardo (IECO-UNAL), Eduardo Serrano (UNIVALLE), Álvaro Góngora (UJ) (Colombia); Rubén Ditrus (UCSC), María Jose Contreras (PUCC), Paulina Gomez Lorencini (PUCC), Elizabeth Parra (UC), Jaime Otazo (UFRO), Héctor Ponce de la Fuente (UC), Claudio Cortés (UC), Carlos del Valle (UFRO) (Chile); Jorge Andrés Díaz (CORDICOM), Alberto Pereira Valarezo (UCE), Hernán Reyes (CORDICOM), Nelson Reinoso (UTE), Iván Rodrigo (UA), (Ecuador); Gonzalo Abril (UCM) , Eva Aladro (UCM), Wenceslao Castañares (UCM), Pilar Couto (ULC), Hector Fouce (UCM), Asunción López Varela (UCM), José Manuel Pérez Tornero (UAB), Raúl Rodríguez (UA), Santos Zunzunegui (UPV) (España); Luca Acquarelli (IUT INFOCOM, Lille) Juan Alonso (SciencesPo), Claude Chabrol (Sorbonne Nouvelle), Patrick Charaudeau (Paris XIII), François Jost (Sorbonne Nouvelle), Guy Lochard (Paris VIII) Marta Severo (IUT INFOCOM, Lille) (Francia); Paolo Bertetti (US), Patrizia Calefato (UB), Massimo Leone (UT), Anna María Lorusso (UB), Giovanni Manetti (US), Gianfranco Marrone (UP), Roberto Pellerey (UG), Antonio Perri (Italia); Jacobo Bañuelos (ITM CCM), Alberto Betancour (UNAM) , Carmen de la Peza (UAM - X), Lydia Elizalde (UEM), Roberto Flores (INA), Ángeles López Portillo (UI), Katia Mandoki (UAM X), Raymundo Mier (UAM X), María Eugenia Olavarría (UAM - A) (México); Lilian Chichiro, Oscar Quezada Macchiavello (UL), Celia Rubina, (Perú); Guillermo Olivera (US), Greg Philo (UG) (U.K); Rosario Sánchez Vilela (UCU) (Uruguay);Walter Mignolo (UD) (USA), Luis Javier Hernández (ULA), Rocco Mangieri (ULA), Alexander Mosquera (LUZ), Dobrila de Nery (LUZ)(Venezuela).

SERIE TRANSFORMACIONES
deSignis 22

LA HISTORIETA

Coordinador: Oscar Steimberg
con la colaboración de Rocco Mangieri, Federico Reggiani y Laura Vázquez Hutnik

FELS

La historieta / Jan Baetens ... [et.al.] ; coordinado por Oscar Steimberg. - 1a ed. -
Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Instituto Universitario Nacional del Arte; Rosario:
UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, 2015.
304 p. : il. ; 22x15 cm. - (DeSignis / Lucrecia Escudero Chauvel)

ISBN 978-987-3668-10-4

1. Semiótica. 2. Historietas. 3. Historia. I. Baetens, Jan II. Oscar Steimberg, coord.
CDD 121

COLABORARON EN DESIGNIS Nº 22

María Alejandra Acevedo (Universidad de Buenos Aires - Instituto G. Germani - CONICET), Jan Baetens (Universidad de Lovaina), Jorge Baños Orellana (École Lacanienne de Psychanalyse), Daniele Barbieri (Universidad de Bologna - Universidad de Urbino), Lucas R. Berone (Universidad Nacional de Córdoba), Mara Burkart (Universidad de Buenos Aires), Eliseo Colón Zayas (UPR), Olga Corna (UNR), Roberto Elísio Dos Santos (Universidade Municipal de Sao Caetano do Sul - Universidade de Sao Paulo), Lucrecia Escudero Chauvel (Universidad de Lille), Paolo Fabbri (CISL Urbino), Geisa Fernandes (Universidad de Buenos Aires), Susana Frutos (UNR), Amadeo Gandolfo (Universidad de Buenos Aires - CONICET), Marcela Gené (Universidad de Buenos Aires), Florencia Levín (Universidad Nacional de General Sarmiento - CONICET), Marilda Lopes Pinheiro Queluz (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), Rocco Mangieri (Universidad de Los Andes), Rolando Martínez Mendoza (Universidad de Buenos Aires - Universidad Nacional de las Artes - Universidad de San Andrés), Ana Pedrazzini, José Manuel Pestano Rodríguez (Universidad de La Laguna - Tenerife), José Luis Petris (Universidad de Buenos Aires - Universidad Nacional de las Artes), Luca Raffaelli (historiador del cómic, ensayista, guionista), Lilia M. Ramírez Lasso (Universidad Nacional de Los Andes), Federico Reggiani (Universidad Nacional de Córdoba), Claudio Sardi (Universidad de Los Andes), Alejo Steimberg (Universidad de Extremadura), Oscar Steimberg (IUNA), Laura Vázquez Hutnik (Universidad de Buenos Aires - Universidad Nacional de las Artes), Waldomiro Vergueiro (Universidade de Sao Paulo), Roberto Héctor von Sprecher (Universidad Nacional de Córdoba), Teresa Velázquez (UAB), Oscar Traversa (IUNA), Pablo Turnes (Universidad de Buenos Aires - CONICET).

Diseño gráfico y producción: Ana Uranga (AR); Iria Caballero Ullate, Sofia Dezaki Moncada, Ivan Repiso Alcaide (ESD UAB).
Sobre un concepto de Horacio Wainhaus.

Dirección Postal 12 Rue De Pontoise – Paris 75005 - Francia

Designis es una publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica, declarada de interés público con número de registro 1405367k como Asociación Internacional, Ley 1901 (Francia).

publicación indexada en Latindex www.latindex.com; <http://dgb.unam.mx/clase.html>

PATROCINAN EL PROYECTO EDITORIAL DESIGNIS

Asociación Argentina De Semiótica; Asociación Española De Semiótica; Asociación Colombiana De Estudios De Semiótica; Asociación Mexicana De Semiótica Visual Y Del Espacio (Amesve, México); Asociación Venezolana De Semiótica; Center For Postconflict, Reconstruction And Reconciliation Studies The Nottingham University (Uk); Centro De Investigaciones En Comunicación, Escuela De Comunicación, Universidad De Puerto Rico (Puerto Rico); Centro De Investigaciones En Mediatizaciones (Cim) De La Universidad Nacional De Rosario (Argentina); Departamento De Comunicación De La Universidad Pompeu Fabra (España); Departamento De Educación Y Comunicación Uam Xochimilco (México); Departamento Infocom Iut Universidad De Lille (Francia); Doctorado En Semiótica Del Centro De Estudios Avanzados De La Universidad Nacional De Córdoba (Cea-Unc) (Argentina); Doctorado De Comunicación De La Universidad Nacional De Rosario (Argentina); Editorial Radio De La Universidad De Chile (Chile); Editorial De La Universidad Nacional De Rosario (Argentina); Grupo De Investigación Litecom Universidad De La Coruña; Instituto De Ciencias Humanas Y Sociales Del Consejo Nacional De Investigaciones Científicas Y Técnicas (España); Instituto De Comunicación E Imagen (Ieci) Universidad De Chile (Chile); Universidad Nacional De Arte (Una) Área De Crítica De Arte (Argentina); Ieco Universidad Nacional De Colombia; Laprec, Master Mim Universidad Autónoma De Barcelona, Proyecto Semiotycom Universidad Complutense De Madrid (Espana); Revista Inventio (México); School Of Arts And Humanities, The University Of Stirling (Uk).

Corrección: Juan Rosso

Diagramación: Ana Uranga B.

ISBN: 978-987-3668-10-4

Impreso en Argentina

deSignis 22

LUCRECIA ESCUDERO CHAUVEL

La historieta y sus semiosis

7

I. ESCENARIOS

Coordinador: Oscar Steimberg

con la colaboración de Rocco Mangieri, Federico Reggiani y Laura Vázquez Hutnik

OSCAR STEIMBERG

Presentación

13

LAS ARTES DE LA HISTORIETA

JAN BAETENS

"Fun home": novela gráfica y posmodernidad

19

JOSÉ LUIS PETRIS

El rectángulo Rep

29

LAURA VÁZQUEZ HUTNIK

Sobre una mujer calva, un pollo y una silla: las lenguas bífidas de Copi

43

LUCAS R. BERONE

Oscar Masotta y la fundación semiológica del discurso sobre la historieta

55

DE LA HISTORIETA Y SU RELATO

DANIELE BARBIERI

La experiencia de la lectura a través de una historia de Alberto Breccia

65

AMADEO GANDOLFO

Cuéntame tu historia: vida y estructura en "Lint" de Chris Ware y "Wilson" de Daniel Clowes

77

LUCA RAFFAELLI

Mata al padre y se descubre humano. El viaje del héroe en la historieta italiana

89

EL DECIR DE LA SECUENCIA

ANA PEDRAZZINI

Las incoherencias insólita y paradójica en la caricatura política: juegos verbales y visuales en la ruptura de lo previsible

99

PABLO TURNES

La angustia y la palabra. H.P. Lovecraft según Alberto Breccia

111

HISTORIETA Y SOCIEDAD

MARILDA LOPES PINHEIRO QUELUZ

As invenções do cotidiano e as representações de tecnologia nas charges de Max Yantok

121

MARIELA ALEJANDRA ACEVEDO
Género y figuraciones nómades. La construcción discursiva de la flâneuse en “Custer” 133

LILIA M. RAMÍREZ LASSO
Machera: transfiguraciones visuales de un héroe merideño 145

LA HISTORIETA Y SUS LENGUAJES

JORGE BAÑOS ORELLANA
La historieta de Lacan 157

ROCCO MANGIERI
Toposintaxis y cronosintaxis: juegos sintagmáticos en los espacios intersticiales 169

ROLANDO MARTÍNEZ MENDOZA
Silencios del “Corto Maltés” 179

FEDERICO REGGIANI
La instancia de la enunciación en el desarrollo de géneros y estilos de historieta 191

CLAUDIO SARDI
El diseño del espacio y del tiempo: una perspectiva semiótica desde el oficio de un diseñador gráfico 205

ROBERTO HÉCTOR VON SPRECHER Y JOSÉ MANUEL PESTANO RODRÍGUEZ
Digitalización. Los blogs de historietas. El caso de “Historietas Reales” 215

LAS IMÁGENES DE LA VIOLENCIA

MARA BURKART
Violencia y represión en el humor gráfico: “Chaupinela” y “HUM” (1974-1980)* 225

ROBERTO ELÍSIO DOS SANTOS Y WALDOMIRO VERGUEIRO
Humor MADe in Brasil 237

GEISA FERNANDES
50 anos do golpe militar no Brasil. O que as histórias em quadrinhos têm a ver com isso? 247

MARCELA GENÉ
Ni Superman ni Dick Tracy: José Julián, un obrero peronista 257

FLORENCIA LEVÍN
Humor gráfico y terrorismo de Estado en la Argentina: más allá del consenso y la resistencia. Algunos ejemplos publicados por el diario “Clarín” (1976-1983) 269

II. DISCUSIÓN

ALEJO G. STEIMBERG
Lo fantástico y la historieta: el dominio de lo invisible. Una lectura de “La fièvre d’Urbicande”, de Schuiten y Peeters 283

III. PERFILES

PAOLO FABBRI
Dedicatoria de Eliseo 299

SOPHIE FISHER
Eliseo Verón (1935-2014). La soledad y la tristeza del saber 303

EDITORIAL

LA HISTORIETA Y SUS SEMIOSIS

LUCRECIA ESCUDERO CHAUVEL

Un renovado interés por el género del cómic, producto puro de la cultura de masas, marca el espíritu *vintage* de las primeras décadas de este siglo. Género centenario que ha atravesado suficientes generaciones como para considerarlo sólidamente inscripto en el imaginario colectivo. Sin duda fue el film *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino el que mostró cómo el cómic nutrió y arrulló a la generación planetaria del Baby Boom, con su estética de trazo grueso, mucha sangre y varios “Oops!”. Luego de treinta años de apogeo parecía que el género no tenía más refugio que el diseño de arte o la re-escritura de viejos héroes y heroínas. Sin embargo las nuevas epopeyas cinematográficas de nuestros amigos de siempre fueron acompañando estéticamente el paso de la modernidad (Superman) a la posmodernidad (Batman) para aterrizar en la hipermodernidad alucinada del Hombre Araña. Tres poderosas industrias de contenido se cruzan a partir de la historieta, produciendo un verdadero sistema de traducciones, una semioesfera de cruces y de descartes: la del cine, la del dibujo animado (los *Toons*) que reproducen los héroes infantiles favoritos, y finalmente la del video. Los personajes de historieta han alcanzado, como Madame Bovary o D’Artagnan, el sueño al que aspira todo personaje de ficción: volverse real y convivir con los humanos.

Umberto Eco analizó en *El superhombre de masas* (1976) —como ningún otro semiólogo— los valores del héroe de historieta y sus transformaciones, pero sobre todo contribuyó a crear un nuevo territorio de estudios donde esa primera semiología en-

contró un terreno fértil: el de los productos de *entertainment*, el verdadero valor cultural por excelencia de la cultura de masas, antes de ser suplantado por los valores del *consumo*. En el texto clásico y sobre todo de anticipación que fue “Lectura de Steve Canyon” (1964) es donde el *fumetto* entra por la puerta grande del análisis estructural, semiótico y cultural a la vez. Recordemos que parte del debate de esta primera semiología de los años sesenta, de la que Eco fue un precursor en la lectura de los signos de la modernidad, se centró en la historieta y su “lenguaje”, es decir, la articulación entre el plano de la expresión y del contenido, seguido muy de cerca, en esta valoración de géneros hasta entonces considerados sin peso –géneros “menores”– por el investigador catalán Román Gubern (1972) con su libro *El lenguaje de los comics*, que fue pionero en lengua española.

¿Cómo hubiéramos podido construir la enciclopedia mediática sin el cómic? Vale decir, sin esa semiosis que sigue las transformaciones históricas y los gustos de época –en las palabras de Oscar Steimberg– y que hace de cada héroe una condensación, un punto de pasaje de otros interpretantes: el neocolonialismo en Hergé, o el imperialismo del Pato Donald en la célebre lectura de Ariel Dorfman y Armand Mattelart (1973), y en un análisis narratológico, a la condensación espacial y temporal que el cómic exige. La hipótesis de Eco es que el discurso popular desde la ciencia ficción hasta el cómic procede por caracteres convencionales, lugares comunes, pre-existentes a la narración, un “topos convencional” (1964: 217-218). Luego el personaje se vuelve soporte de otros contenidos hasta independizarse completamente del género que le dio origen y cobra vida propia, como Frankenstein.

La “Lectura de Steve Canyon”, un clásico como lo fue para el estudio de la publicidad el análisis de las pastas *Panzani* en la reflexión de Roland Barthes en el mismo periodo, nos permitió ver cómo los medios y particularmente el género de la historieta operan en la construcción de mundos narrativos restringidos y compactos, hechos a grandes trazos y donde el lector llena con una enciclopedia mediática ya preconstruida, el mundo posible delineado por la viñeta, precisamente por la economía narrativa que el género impone. Estamos frente a un género con marcas de reconocimiento muy tipificadas, digamos, una “gramática de producción” que responde a leyes precisas. Al punto que todo el Pop Art –generando una nueva semiosis– y particularmente Roy Lichtenstein con sus “Comics Paintings” de 1963, han hecho de estos rasgos la base de su estética hasta llegar a John Galliano y sus colecciones para Dior Haute Couture o a Alexander McQueen, una diferente genealogía de la influencia de la historieta sobre el arte moderno y el diseño actual.

Otros dos componentes confluyen en esta semiosis. La *iteratividad* del género, que implica la serialidad y que se transforma en saga con el *comic book* que, siguiendo la reflexión de Eco sobre la dialéctica entre innovación y serialidad, distingue entre serialidad iterativa (cada nuevo episodio es una unidad en sí misma), de la saga donde los episodios se alinean en una progresión narrativa temporal. Los nuevos formatos

de las series televisivas siguen operando con esta doble distinción. Y por último la *mitización* (Eco 1964: 219) como simbolización inconsciente, proyección en la imagen de tendencias, aspiraciones, temores emergentes en un individuo, una comunidad o una entera época histórica. En este proceso de mitización, los personajes de la cultura de masas, particularmente los del cómic, son fértiles creadores de “un nuevo repertorio mitológico” (224). Daniele Barbieri, destacado semiólogo italiano sobre el cómic, trabajará ya en la década de los noventa en esta perspectiva.

Medio siglo después de estos primeros análisis de la semiótica, en este nuevo interés global por la historieta figuran el Festival de Angoulême en Francia, ya en su décima edición; el Premio *Romics* del Festival de Comic y Animación de Roma, o la cifra récord de las ventas de un original de *Tintin* (1937) que alcanzó el monto de tres millones seiscientos mil dólares y las planchas de *Corto Maltese* vendidas en casi un millón de dólares. El remate tuvo lugar en París, en 2014, en la célebre casa de remates Artcurial, venta organizada por el experto en historietas antiguas Eric Leroy. Al otorgarse en España, en 2014, el Premio Príncipe de Asturias en la Comunicación y Humanidades a Joaquín Lavado (Quino), el genial creador de *Mafalda*, en la fundación se reconoce, al cumplirse cincuenta años del personaje, “los lúcidos mensajes de Quino que siguen vigentes por haber combinado con sabiduría la simplicidad en el trazo del dibujo con la profundidad de su pensamiento” (Agencia EFE). Quino, de 82 años, declaró que inicialmente había ideado el personaje para una campaña publicitaria de heladeras, pero que empieza a salir como tira semanal el 29 de agosto de 1964 en el semanario de actualidad y política *Primera Plana*, para comenzar su fulgurante expansión por América Latina hasta llegar a Europa de la mano, precisamente, de Umberto Eco, que en 1969 la define como “una heroína iracunda”.

Ya en territorio latinoamericano y particularmente argentino recordemos en esta apretada síntesis el rol de Oscar Masotta, que en agosto de 1968 organiza el primer congreso mundial de la Historieta en el Instituto Di Tella de Buenos Aires con la colaboración de la Escuela Panamericana de Arte. Oscar Steimberg está ya allí con su ponencia “1936-1937 en la vida de un superhéroe de las pampas” (sobre el nacimiento de Patoruzú), continuada después a la distancia con “Isidoro: de cómo una historieta enseña a su gente a pensar”, sobre otro eterno personaje de la misma tira, publicada en el primer número de la revista *Lenguajes*, fundada por Eliseo Verón, de abril de 1974. Steimberg, el más reconocido especialista en los estudios sobre la historieta en Argentina y América Latina, recoge el desafío de actualizar las investigaciones sobre el género en este número de *deSignis* que inaugura precisamente la nueva serie *Transformaciones* de la revista. En una cuidada edición, realizada con la colaboración de su equipo de investigación en el IUNA, Área de Crítica de Arte, y de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires, Área de Narrativas Dibujadas, y con el auxilio del investigador venezolano Rocco Mangieri y los investigadores Federico Reggiani y Laura Vázquez Hutnik, *La historieta* está articulada en

varios subtemas. *Las artes de la historieta*, con los textos de Baetens, Petris, Vázquez Hutnik y Berone; *De la historieta y su relato* con los artículos de Barbieri, Gandolfo y Raffaelli; *El decir de la secuencia*, que señala los diferentes momentos narrativos en la reflexión de Pedrazzini y Turnes; *Historieta y sociedad* muestra las estrechas relaciones entre el consumo del cómic y la vida cotidiana con el aporte de Lopes Pinheiro Queluz, Acevedo y Ramírez Lasso; en *La historieta y sus lenguajes*, Baños Orellana, Mangieri, Martínez Mendoza, Reggiani, Sardi y von Sprecher-Pestano Rodríguez retoman la discusión teórica iniciada en los años sesenta; *Las imágenes de la violencia* muestra las transformaciones de un género atravesado por la política en los ensayos de Burkart, Dos Santos-Vergueiro, Fernández, Gené y Levín. Por último, el texto de Alejo Steimberg analiza en la sección *Discusión* lo fantástico en la historieta con un punto de vista original y renovado.

Cierran este volumen, en la sección *Perfiles*, los obituarios que Sophie Fisher y Paolo Fabbri dedican a su amigo y colega Eliseo Verón (1935-2014), a quien este número que reúne colegas y discípulos que lo conocieron quiere homenajear. Un maestro es aquel que nos permite compartir y habitar su lenguaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DORFMAN, A. y MATTELART, A. (1973) *Para leer al Pato Donald*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- ECO, U. (1964) *Apocalitti e integrati nella cultura di massa*. Milán: Bompiani. Edición consultada 1993, Tascabili Bompiani.
- _____ (1976) *Il superuomo di massa*. Milán: Bompiani.
- _____ (1985) “L’innovazione nel seriale”, en *Sugli Specchi*. Milán: Mondadori.
- ECO, U.; NEBIOLO, G. y CHESNEAUX, J. (eds.) (1971) *I fumetti di Mao*. Bari: Laterza. [Traducción española (1976) *Los Comics de Mao*. Barcelona: Gustavo Gili.]
- GUBERN, R. (1972) *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península.
- MASOTTA, O. (1970) *La Historieta en el Mundo Moderno*. Buenos Aires: Paidós.
- STEIMBERG, O. (1971) “El lugar de Mafalda”, en Revista *Los Libros* n°17.
- _____ (1974) “Isidoro, de cómo una historieta enseña a la gente a pensar”, en Revista *Lenguajes* n°1, compilados después en *Leyendo historietas - textos sobre relatos visuales y humor gráfico*, 2013, Buenos Aires, Eterna Cadencia.

I. ESCENARIOS

PRESENTACIÓN

Como el cine, la historieta (en distintos territorios y versiones: *comic*, *tebeo*, *fumetti*, *quadrinhos*...) fue vista morir a partir de la expansión de la televisión. Y, también como el cine, siguió viviendo, aunque sus renaceres y continuidades hayan sido menos evidentes en general, y más difíciles de definir, especialmente en su continuidad digital.

A esa dificultad contribuyó, en tiempos ya lejanos —desde el fin de la fe en la necesidad política de la investigación de los lenguajes mediáticos tal como se compartiera y debatiera en los comienzos de la *aventura semiológica*—, la lentitud y complejidad del retorno del interés por la historieta en los espacios científicos o académicos. La historieta no era ya *aquel* arte popular, ni social ni artísticamente, aunque acercándose los finales del siglo se fueran produciendo obras de fundante valor teórico y metodológico sobre el lenguaje historietístico, y aunque no dejaran de crecer los nuevos, documentados y entusiasmados intercambios informativos, críticos y metacríticos que fueron desplegándose en blogs y sitios de Internet.

Más allá de los ascensos y caídas del interés despertado como objeto de análisis y como motivo de referencia en los ensayos sobre la cultura contemporánea, la historieta atravesó, a lo largo de más de un siglo, todas las fronteras temáticas y retóricas que fueron trazando, para los diferentes lenguajes mediáticos, las novedades de los estilos de época, las redefiniciones de los géneros y los cambios en las expectativas

de sus públicos. Pero esa travesía llegó a esta contemporaneidad al menos de dos modos:

- una parte de los géneros de la historieta se convirtió en territorio a compartir para los sujetos de unas experiencias estéticas que ya no dejan de proclamar esa condición, en sus poéticas visuales y narrativas y en discursos acompañantes presentativos y metacríticos con asentamientos diversos, tanto de la gráfica como de la pantalla digital;
- y otra parte continúa la tradición de la tira costumbrista, con distintas –también ahora– perspectivas y focalizaciones socioestilísticas, cada vez más alejadas de la serenidad ideológica sobre las que se asentó la *tira cómica de diarios* hasta bastante más allá de mediados del siglo XX.

Y tanto el centramiento, en el primer caso, en unas *maneras de hacer* articuladas con gustos ahora evidentemente segmentales y confesamente atentos a la moda, como, en el segundo caso, la vieja atención a las continuidades y relevos en los *estilos de vida*, tienen emplazamientos que son aproximadamente propios; pero sólo aproximadamente. En principio, el costumbrismo dibujado, cruzado o flanqueado por la caricatura política, insiste en los diarios y las revistas de interés general –aunque ya sin aquellas seguridades ideológicas y con cada vez más frecuentes disparos de autoironía–, y la historieta en la que las poéticas del dibujo y de la narración toman la escena está mayoritariamente en las revistas y los *comic-books* que se venden ahora en espacios con señales para el aficionado o el entendido, aunque puedan recibir además público muy joven. Pero también, y cada vez más, en las tiras de diarios hay novedades de lenguaje que obligan a detenerse en las imágenes y las superficies textuales (y no sólo en su construcción referencial y su mensaje político o social). En algunos casos, como si volviera una comicidad lúdica de los primeros tiempos de la historieta y el dibujo animado –aquellos contemporáneos del cine mudo–, en construcciones siempre visibles en el cómic de revista, que ahora escenifica sus propios componentes experimentales de novedad. Pero que también se hace actualmente presente –esa costumbre de juego y de ruptura de la norma– en el otro soporte habitual del humor gráfico: el de los diarios y suplementos, ahora con entradas lúdicas, en tiras y dibujos de cuadro único, que se muestran habitualmente abandonando todo cierre inmediato del sentido.

Atendiendo a estas modificaciones y refundaciones del campo, los objetos de indagación elegidos por los investigadores que hicieron posible este número de *deSignis* dan cuenta de diferentes campos de búsqueda y polémica vigentes en el cómic contemporáneo y en sus experiencias de lectura. Se verá que las participaciones cubren, tanto en relación con la historieta fantástica y de aventuras como acerca de las tiras costumbristas y satíricas, campos problemáticos de la narración dibujada que lo son tanto de su historia como de su refundación contemporánea. En las seis secciones del índice de este número de *deSignis*:

1. LAS ARTES DE LA HISTORIETA

Aquí se trata el tema de las poéticas de la narración dibujada que contemporáneamente han elegido desplegarse en variantes como la de la “novela gráfica” como si la relación entre dibujo y texto comenzara otra vez, sin modos consolidados de tratamiento de la página o la secuencia; o que han empezado de nuevo a probar las posibilidades de juego de los distintos dispositivos mediáticos y digitales, o las nuevas paradas enunciativas con sus componentes de autoironía en relación con refundaciones de estilo y de época, o la proposición y discusión de capítulos de una historia del discurso teórico crítico sobre la historieta en su imagen y su escritura, en sus esquematismos y sus códigos.

Autores: Jan Baetens, Lucas Berone, José Luis Petris, Laura Vázquez Hutnik.

2. DE LA HISTORIETA Y SU RELATO

Como todos los universos y soportes de la narrativa ficcional y el humor, la historieta rompió en las últimas décadas con sus servidumbres natales en relación con el *relato fuerte*. El *recorrido de lectura* pasa entonces a ser reconocido como un área de efectos de sentido que no consisten en los del relato y que obliga a reformular la búsqueda de sentidos finales desde el dibujo o, más abarcadoramente, desde los efectos de su “tensividad rítmica” o de su construcción de universos de experiencia; o bien focaliza distintas elecciones formales de la narrativa, o pone en fase dimensiones como la de la construcción biográfica de los personajes o la del ritmo de sus pasajes temáticos, o bien la de los cambios en la construcción de la figura del héroe, ahora sacudido por la irrupción de reconocimientos como los de sus miedos y sus soledades. Y dentro del universo de búsquedas de la narración historietística pero abarcando categorías que la precedieron y fenómenos de transposición que extendieron sus efectos de relatos a otros soportes, se plantea, en la sección *Discusión*, la problemática de categorías como “lo fantástico”, cuando en sus extensiones ficcionales exceden el campo de la historieta para desplegarse en un entorno esencialmente interactivo y multimedial.

Autores: Daniele Barbieri, Amadeo Gandolfo, Luca Raffaelli, Alejo G. Steimberg.

3. EL DECIR DE LA SECUENCIA

En la sucesión pero más allá del relato, las rupturas contemporáneas de lo previsible despliegan la primacía del efecto de los juegos verbales y visuales en las expresiones de aceptación permanente del absurdo y la paradoja como parte de los sentidos de lo político y lo histórico; o dejan la escena a los efectos de la construcción de cada página y cada cuadro, de cada primer plano o de cada postulación de azares en la sucesión.

Autores: Ana Pedrazzini, Pablo Turnes.

4. HISTORIETA Y SOCIEDAD

La búsqueda de síntesis, con sus convocatorias de los acuerdos habituales y tácitos en las humoradas tradicionales acerca de lo cotidiano, instaladas desde sus comienzos en la prensa gráfica, es reconocida ahora en su complejidad: en la diversidad de signos y prácticas discursivas con que desde las primeras décadas del siglo anterior se representaron las problemáticas de lo cotidiano, o en las nuevas representaciones y construcciones del viaje, representaciones en las que los sujetos del viajar pasan a representar la dinámica de universos problemáticos como el de la redefinición del sentido de las diferencias de género con figuras como la de una *flâneuse* que cambia, en su desplazamiento, los significados del espacio que transita; y en nuevas indagaciones sobre figuras que alimentaron los imaginarios expresados en representaciones y recuperaciones visuales de un discurso colectivo que dio cuenta de construcciones arquetípicas, que insistieron en la enunciación religiosa, la política y la ficción. O que en otros territorios culturales, y en tiempos de irrupción de nuevas representaciones de lo político y sus actores reales y simbólicos, dieron lugar a producciones paralelas en imagen y letra que demarcaron el conjunto de rasgos característicos de una escena política definida por un nuevo repertorio de acciones y mensajes, rápidamente confirmados en su condición de nuevos campos de pertenencia y confrontación.

Autores: Mariela Acevedo, Marilda Lopes Pinheiro Queluz, Lilia M. Ramírez Lasso.

5. LA HISTORIETA Y SUS LENGUAJES

La historieta puede ahora ocupar –¿naturalmente?– un lugar de soporte de proposiciones polémicas enfrentadas a textos teóricos de compleja lectura; así ocurre con una historieta publicada en las redes sociales que juega con los duros efectos enunciativos de frases inicialmente polémicas de Lacan, y más generalmente en las fundaciones, refundaciones y cambios registrados en el conjunto de los espacios y conexiones de la gramática visual del cómic; o en nuevos juegos entre discurso y silencio, ocurridos en historias visuales que renovaron la historieta de aventuras, como las de Hugo Pratt, pidiendo tal vez un segundo trabajo narrativo por parte del lector, quien debe conferir sentidos a esos momentos de desverbalización de la narración. O reconocerse como parte de una enunciación compartida, crecida ya, en los cambios de dibujo, diseño y dicción de las últimas décadas como efecto de las múltiples libertades icónicas, plásticas y textuales estalladas en la composición de página o en sus remisiones anafóricas (todo recommienzo de estilo o de tono modifica también las miradas al pasado). Con los efectos de la posibilidad de despliegue singularizado de cada componente o variable de construcción de la narración visual, como la apelación a diversos repertorios de signos con sus historias de despliegue sincrónico y diacrónico, especialmente en casos con historias que en la memoria de cada lector pueden tomar misteriosamente la escena, como el de los cambios en la viñeta o encuadre; o la irrupción de

novedades que reclaman nuevos hábitos y disciplinas de procesamiento y lectura (la digitalización generalizada, y en seguida la instalación de los blogs de historieta, obligaron a pensar de nuevo cada momento de la circulación, con sus redefiniciones de enunciador y enunciatario, ahora tan importantes como las de los personajes).

Autores: Jorge Baños Orellana, Rocco Mangieri, Rolando Martínez Mendoza, Federico Reggiani, Claudio Sardi, Roberto Héctor von Sprecher, José Manuel Pestano Rodríguez.

6. LAS IMÁGENES DE LA VIOLENCIA

La censura, en sus formas explícitas y en sus modos callados o implícitos de insistencia, produce, desde siempre, efectos en el humor gráfico y en el conjunto de los géneros de la información, el comentario o el discurso político; pero esa es una razón más para ensayar la circunscripción de la especificidad de las respuestas y desvíos, frecuentes y complejos, que ha encontrado en la caricatura y el humor gráfico. Cada caso es singularmente representativo de los efectos en el discurso social y cultural de cada región política: la revista *MAD*, en su edición brasileña, es aquí estudiada en términos de las constantes de una enunciación siempre desdoblada, con convocatorias de los modos de su enunciación político-crítica y de los modos de comicidad que la acompañan en escena; en territorios compartidos, por otra parte, con otros soportes periódicos de la región, que en conjunto han contribuido a la circulación de un discurso emplazado siempre en los bordes de los dispositivos de censura de una de las dictaduras más prolongadas del continente, en modos genéricos y estilísticos que son recorridos también en las versiones construidas en producciones teóricas y críticas con difusión y continuidad hasta hoy.

Se exploran, en esta misma sección del número, las tensiones y diferencias que dividían el campo del dibujo de humor en una parte de la prensa argentina durante la dictadura militar local, en una pluralidad de posicionamientos no reductibles al binomio consenso/resistencia.

Autores: Mara Burkart, Geisa Fernandes, Marcela Gené, Florencia Levín, Roberto Elísio dos Santos, Waldomiro Vergueiro.

La producción de este número de *deSignis* contó, tanto en su etapa de proyecto como en las de búsqueda y edición, con la generosa colaboración de Rocco Mangieri, Federico Reggiani y Laura Vázquez Hutnik.

Oscar Steimberg,
agosto de 2014

“FUN HOME”: NOVELA GRÁFICA Y POSMODERNIDAD

JAN BAETENS
UNIVERSITY OF LEUVEN

RESUMEN

Fun Home, de Alison Bechdel (2007), es un ejemplo típico del género que en Estados Unidos ha sido designado como “novela gráfica” en los últimos veinte años. Bechdel incorpora un diálogo con la literatura clásica y moderna, lo que permite poner en cuestión el carácter “posmoderno” de esta obra.

Palabras clave: historieta contemporánea - novela gráfica - *Fun Home* - posmodernismo - homosexualidad

ABSTRACT

Alison Bechdel's *Fun Home* (2007) is a typical example of the genre that in the USA has been designated by the term “graphic novel” for the past twenty years. Bechdel enters in a very interesting dialogue with classical and modernist literature, allowing to question the “postmodern” character of this work.

Keywords: Contemporary comics - graphic novel - *Fun Home* - postmodernism - homosexuality

SOBRE EL AUTOR

Dirige el Programa de Estudios Culturales en la Universidad de Lovaina. Ha realizado numerosas investigaciones y publicaciones sobre narrativa visual (fotonovela, cómic y novela gráfica), literatura y medios de comunicación. Entre sus libros sobre narrativas visuales se destacan *Pour le roman-photo* (2010), *Hergé écrivain* (2006), *Formes et politique de la bande dessinée* (1998) y *Pour une lecture moderne de la bande dessinée* (1993).

“FUN HOME”: NOVELA GRÁFICA Y POSMODERNIDAD

JAN BAETENS

Como ha propuesto, entre otros, Michael Sheringham, ha llegado el momento de abandonar una perspectiva binaria en la oposición entre modernidad y posmodernidad. Reducir la posmodernidad a un fenómeno que llega “después” de la modernidad para repetirla, parodiarla o radicalizarla no constituye la mejor manera de hacer justicia a las complejas ramificaciones a las que se someten los motivos, estructuras, formas, ideas y juicios de valor cada vez que ocurre un cambio en los contextos o las prácticas culturales.

Estimulado por lo que considero una “típica” reescritura de una concepción modernista del arte en un trabajo posmoderno, quisiera extender la concepción de Sheringham, su interés por cuestionar las concepciones estereotipadas acerca de las relaciones entre modernidad y posmodernidad, a una de sus propias posiciones: la hipótesis ampliamente aceptada de que “nosotros, los posmodernos” nos hemos distanciados de “la creencia, o por lo menos suspendimos la incredulidad, de los ‘grandes modernistas’ acerca de la capacidad salvadora de la forma estética, la religión del arte”. Sheringham (2006) muestra claramente cómo la atención puesta en el día a día ha crecido en importancia en la posmodernidad. La novela gráfica que intento leer en este ensayo contiene una crítica feroz a la actitud de aquellos que permiten a la (alta) cultura prevalecer sobre la vida (de todos los días).

1. RELATOS EN FORMA DE HISTORIETA: LA NOVELA GRÁFICA

Fun Home, de Alison Bechdel (2007),¹ es un ejemplo típico del género que en Estados Unidos ha sido designado como “novela gráfica” en los últimos veinte años. El con-

cepto de “novela gráfica” no es simplemente un sinónimo de “historieta adulta” ni de “historieta literaria”. En el caso de la novela gráfica en Estados Unidos, la continuidad con los tempranos *comix underground* desde los años sesenta es especialmente notable.

Una primera correlación se sitúa en el nivel de los productores: como en el *comix underground*, y a diferencia de las historietas industriales, las novelas gráficas son hechas por autores individuales que buscan enfatizar su individualidad; autores que combinan los roles de dibujante y guionista, y desarrollan un estilo distintivo, que está concebido en oposición al estilo elegante y sin violencias que requiere la industria: los novelistas gráficos no necesariamente quieren dibujar “bien”; su primer y principal deseo es dejar su marca personal en los dibujos y la historia.

Una segunda similitud se sitúa en el nivel del contenido: las novelas gráficas buscan liberarse de la industria del entretenimiento y por eso enfatizan el carácter realista de sus historias, que tienden por lo tanto a la autobiografía, la historia o el periodismo: modos que tienen al testimonio como un aspecto central. El realismo, sin embargo, no es una noción transhistórica. Su significado varía en función del espacio y el tiempo y por eso las novelas gráficas no tienen ambiciones fotográfico-naturalistas, en concordancia con nuestro *Zeitgeist* posmoderno: la autobiografía tiende de manera espontánea a la autoficción.

Finalmente, un tercer parecido tiene que ver con el formato o el objeto: la novela gráfica se resiste a los formatos usuales de publicación del *mainstream* y, dada la búsqueda del género por la revalorización de contenido, se orienta hacia lo que está considerado como el opuesto absoluto del *comic book* descerebrado: la novela.

Por lo expuesto, queda claro que la novela gráfica no puede ser confundida simplemente con el subgénero de la adaptación de obras literarias en historieta. Una novela gráfica puede, por supuesto, basarse en material literario pero no es lo habitual. Desde luego, esto no impide que los lectores se acerquen a una novela gráfica como lo harían a un texto literario (e incluso a un texto que puede a su vez ser convertido en otro medio de comunicación visual). “Literario”, en el caso de la novela gráfica, significa básicamente dos cosas: por un lado, la elaboración de personajes plenos y, por otro, la narración de una historia compleja, dos elementos que están inextricablemente ligados con la crítica posmoderna hacia el escepticismo modernista respecto de las dos piedras angulares de una historia clásica: el trazado psicológico de personajes “reales” y la intención de transportar al lector a un nuevo mundo a través del uso de una trama bien desarrollada.

2. CRECER Y (NO) SALIR DEL CLOSET EN BEECH CREEK, PENNSILVANIA

Para una buena comprensión de estas cuestiones es importante profundizar en la trama de *Fun Home*, una expresión que, es importante notar, significa “Casa Funeraria”, y no algo relacionado con una “casa llena de alegría” (en inglés, *fun*). *Fun Home* es

la historia de los Bechdel, padre e hija. Sin embargo, el título del libro no propone un personaje como el centro de la novela, sino un espacio, porque el espacio donde viven o sueñan puede expresar de manera genuina la identidad de los personajes que lo habitan. Bechdel padre —un profesor de inglés que también administra la funeraria local para completar los ingresos familiares— decora la casa como si fuera un museo, como un modo de compensar elementos de su psicología que se van revelando gradualmente. Alison vuelve a su casa con la esperanza de descubrir una verdadera "Ítaca". La "trágico-media familiar", como se indica en el subtítulo del libro, es la historia de una "salida del closet": la narradora descubre su lesbianismo y en la estela de este descubrimiento sale a la luz la homosexualidad de su padre. El aspecto central del libro es la relación padre-hija, que lentamente muestra a la hija ajustando su visión del padre: del tirano doméstico que, como un rabioso diseñador de interiores *amateur*, convierte el espacio familiar en un museo inhabitable, al homosexual reprimido que arruina profundamente la vida de su familia, en especial la de su esposa, al padre "espiritual" que siempre está allí para sostener a su hija y ofrecerle un brazo en que apoyarse.

Fun Home está muy bien narrada: ambas líneas narrativas —la de la hija y la del padre— están conectadas no sólo en el nivel de la anécdota, sino también de manera causal: este último elemento podría decirse que constituye el sello distintivo de una trama real. El detonante de la historia principal es la carta que Alison envía a su casa desde la universidad, en la que confiesa sus preferencias sexuales, lo que inicia una serie de eventos que resultan de un modo muy diferente a lo que había esperado. Su madre reacciona con extrema reserva, mientras que la respuesta de su padre es inesperadamente positiva. Ambas respuestas —cada uno de sus padres reacciona a su confesión por separado— contienen una serie de sobreentendidos y alusiones que Alison no logra entender; cuando presiona a sus padres para obtener explicaciones, la situación explota: su madre confiesa las aventuras sexuales con menores de su padre y es entonces que cobran sentido muchos eventos poco claros del pasado, como el tratamiento psiquiátrico de su padre y las peleas interminables entre su padre y su madre. La situación se agrava y, poco después de que la idea de un divorcio comienza a circular, el padre es atropellado por un camión. ¿Accidente o suicidio? *Fun Home* deja al lector con la duda, aunque la narradora se inclina hacia la segunda opción, por lo menos al principio de la historia. De hecho, la actitud de Alison hacia su padre se va haciendo más comprensiva a medida que el libro avanza, y las reflexiones finales del narrador apuntan claramente a una reconciliación final más allá de las fronteras de la muerte.

Fun Home es, más allá de la para nada obvia elección de la novela gráfica como modo de narrar una memoria familiar, un relato clásico. Los *flashbacks* y la focalización continua en torno a la visión del narrador no impiden en absoluto la legibilidad o la identificación con los personajes del libro. La estructura básica, en todos los niveles, es la de una investigación: la hija busca una identidad para sí misma y es en esta búsqueda que se inserta la investigación acerca de la identidad de su padre; el pasado,

el presente y el futuro son en cada caso cuestionados y reinterpretados y el final de la historia propone un doble final feliz caracterizado por la solución de todos los enigmas esenciales del libro y por la sensación final de pertenencia y de regreso a casa de la narradora (Beech Creek ya no es más el lugar del que se huye, sino que se ha convertido en un refugio, una nueva Ítaca a partir de la cual ella puede salir a explorar el mundo). El estilo de dibujo de Bechdel está enteramente al servicio de la historia: la puesta en página se construye de un modo muy calmo y regular, las viñetas sólo contienen información relevante, los estados de ánimo de los personajes se deducen fácilmente por sus expresiones faciales, la cantidad de texto es proporcional al dibujo: en suma, la autora opta por un estilo gráfico simple –lo que no significa aburrido– que le permite un balance perfecto entre la Escila de las novelas gráficas que tratan de seducir al lector con dibujos espectaculares y el Caribdis de las novelas gráficas que reducen los elementos visuales a meras ilustraciones que acompañan un texto sobrea-bundante y excesivamente explícito.

El libro puede caracterizarse también como un texto clásico debido al rol excepcionalmente importante que tiene la literatura en sus páginas, desde obras clásicas hasta textos gay lésbicos contemporáneos. Esta capa de alta cultura, que es especialmente fuerte aun según estándares europeos, ha jugado sin dudas un rol crucial en la recepción del libro.

3. A LA LUZ DEL TEXTO

La escena de apertura del libro parece inocente y poco notable, pero contiene *in nuce* la entera historia de *Fun Home*. El padre está acostado boca arriba en la alfombra del living y sostiene a su hija en el aire sobre sus pies. El punto de vista es “sobre sus hombros”, el espacio visual es equivalente a la distancia temporal que la narradora, la adulta Alison Bechdel, asume con respecto a esta escena infantil. A primera vista, están “jugando al avión”, pero en el mundo de Bechdel la literatura siempre tiene la primera y la última palabra. No es sorprendente entonces que junto al padre encontremos un libro abierto: *Ana Karenina* (dado el semiminimalismo del estilo de *Fun Home*, cada detalle que se hace visible cobra automáticamente un sentido). Además, la narradora hace alusión al mito de Dédalo e Ícaro: “En el circo, los números acrobáticos en los que una persona se mantiene en equilibrio sobre otra tumbada en el suelo se llaman ‘Juegos de Ícaro’” (pág. 3). Estas imágenes de apertura ofrecen ya al lector la oportunidad de deducir un buen número de datos, que serán verificados en el propio texto. Para empezar, se observa el énfasis en el estrecho vínculo entre padre e hija: la anécdota del juego manifiesta, desde la primera página, el reflejo literario de ambos personajes que ven sus vidas a la luz de los textos. Además, y esto es una exploración en profundidad del primer punto, estas alusiones literarias no son sólo un juego para el padre y la hija (en efecto, el hecho de que sea un juego lo que introduce por primera vez el tema de la literatura

sólo sirve para poner de relieve la seriedad abrumadora con la que los textos son vividos por los personajes). La tendencia de los personajes hacia la identificación con las figuras intertextuales inmediatamente llama la atención, y la analogía entre el padre y la hija provoca, en forma instantánea, preguntas acerca de la lectura de la novela de Tolstoi. En tercer lugar, surge a la vista un cruce de géneros: la hija se compara a sí misma con un muchacho, el padre se asocia con una mujer. Como una nube negra, el final trágico de Ícaro flota sobre la historia de la hija. La historia del padre, por su parte, podría haber terminado del mismo modo que la de Ana Karenina. Los dados parecen haber sido lanzados antes incluso de que la historia comience.

El resto de *Fun Home* muestra que estas predicciones se hacen realidad, aunque no completamente. Como Ana Karenina, el padre se arroja contra un vehículo asesino (no un tren, en este caso, sino un camión). A diferencia de Ícaro, sin embargo, la hija sobrevive, y gracias a la ayuda de su padre. Las referencias literarias que reaparecen a lo largo del libro constituyen, por lo tanto, una ambivalente y muy paradójica ilustración de una puesta en abismo, el proceso por el cual una historia se refleja en uno de sus componentes. Por una parte, hay un reflejo en el conjunto: aquellos que conocen *Ana Karenina* y el mito clásico –lo que no resulta una tarea insuperable, en la medida en que Bechdel no pone el listón demasiado alto para sus lectores– saben que la figura del padre constituirá una amenaza para su hija-Ícaro y encontrará su final en un suicidio. Por otra parte, este reflejo nunca es un límite demasiado grande. Siempre queda abierta una alternativa, y *Fun Home* muestra que la realidad siempre es distinta de la ficción: quizás la muerte del padre fue un accidente después de todo, y la hija ciertamente escapa relativamente ilesa.

Es justamente la posibilidad de evitar la repetición lo que hace tan interesante la estructura general del libro. El mecanismo es visible en la última página, que retoma la escena de apertura con otro enfoque y con un final muy diferente. La historia, nuevamente subrayada con referencias literarias, ocurre en una pileta de natación en la que el padre está listo para atrapar a su hija luego de que ella saltó desde un trampolín. Como en la página inicial, esta nueva "escena de vuelo" es vista desde arriba de los hombros de la niña: la narradora toma "distancia de sí misma". En paralelo con la secuencia de inicio, el texto del narrador no se presenta como una leyenda situada sobre la imagen, sino como un globo de diálogo rectangular, en el interior de la viñeta. La imagen final es precedida por repetidas alusiones a Dédalo e Ícaro y por un primer plano del camión que atropelló al señor Bechdel. El libro termina con las palabras: "Pero, en el juego narrativo inverso que impulsó nuestras historias entrelazadas, él estaba allí para tomarme cuando saltaba" (Bechdel 2010: 232). *Fun Home* termina así con la evocación de un Dédalo que justo antes de encontrar su final se asegura de poner a su hija a salvo en la tierra. La presencia de un sentido de circularidad tan fuerte en el texto propone un claro sentido de cierre, como si los personajes fueran incapaces de desprenderse del subtexto literario que dirige sus vidas. Al mismo

tiempo, la historia también muestra la relatividad de este cierre, en la medida en que la narradora destaca que las historias entrelazadas de su padre con ella fueron “un juego narrativo inverso”: no sólo difieren entre sí (la historia de su padre termina mal, la de Alison termina bien), sino que también difieren en cuanto a la fuente que les permite escapar de la banalidad de la vida y que da a sus historias más bien banales un carácter mítico. El resto del libro confirma y luego explora esta estructura básica, que puede considerarse clásica por varias razones. Dos mecanismos en particular merecen mayor atención aquí.

En primer lugar tenemos, por supuesto, la saturación temática de *Fun Home*. Los personajes del libro están poseídos por la literatura desde el principio hasta el final y ven sus vidas reflejadas en textos y libros.

En segundo lugar, y este aspecto convierte a *Fun Home* en un libro mucho más interesante de lo que podría haber sido sólo por la mera enumeración exhaustiva de su intertexto, Bechdel se asegura de mantener suficiente distancia entre la literatura con L mayúscula y la vida diaria en Beech Creek, Pensilvania.

La madre no sólo actúa en un rol protagónico en una representación de *La importancia de llamarse Ernesto* de Oscar Wilde en una compañía de teatro local, lo que nos provee una serie de diálogos acerca del matrimonio y la homosexualidad a lo largo de una página completa, y permite presentar la investigación policial acerca de los actos del padre –relacionados supuestamente con la venta de alcohol a menores– como la historia de la traición de unos jóvenes amantes; ella también lee *Vogue* y rechaza un antiguo candelabro que el padre quiere incorporar a la decoración de la casa por considerarlo propio de un burdel. La propia Alison, joven, compara a su familia con *Los Locos Adams*. Más adelante, una Alison más madura y más culta describe su casa paterna como el pobre derivado de una comuna de artistas (una comuna en la que nada real se produce: el padre lee y se dedica a su empresa particular de diseño de interiores, la madre toca el piano y termina con sufrimiento una tesis de maestría). Finalmente, podemos repetir aquí lo que ya ha quedado claro a partir de la comparación entre las escenas inicial y final del libro: *Fun Home* también es un éxito en el procesamiento creativo del intertexto clásico. Los personajes no sólo se identifican con el mundo de los libros, también manipulan ese mundo, y en eso consiste exactamente el trabajo de Bechdel.

La reescritura en cuestión se logra principalmente por dos mecanismos, además de la ya mencionada relación sistemática entre la Gran Ficción y las pequeñas historias de vida de Beech Creek, por supuesto. En primer lugar, las referencias literarias forman una red: la historia de Dédalo e Ícaro se enlaza con la de Odiseo y su hijo Telémaco, pero también con la de Leopold Bloom y Stephen Dedalus. A medida que el libro avanza, la importancia central de Joyce se hace más clara, pero será recién en el capítulo siete, el último, titulado “El viaje del antihéroe”, cuando todas las piezas del rompecabezas queden unidas. Para escapar de las vacuas clases de literatura en la universidad, Alison se vuelve hacia su padre, cuya educación a distancia, por teléfono o

por correo, le ofrece una perspectiva diferente acerca de los libros de su lista de lecturas. Aquí la ironía también está presente: así como el profesor de literatura de Alison convierte todo en símbolos, hasta el límite del absurdo, su padre interpreta de manera compulsiva lo que lee como "un reflejo de la vida del autor".

Esta proliferación rizomática del tema "padre/hijo" no sólo resulta en incontables efectos secundarios, como las referencias a Ítaca (incluso cuando la historia de Dédalo e Ícaro ocurre en otra isla), sino también en un ajuste fundamental del tema transgeneracional que por definición tiene una posición central en toda historia familiar. No sólo la relación padre/hijo queda conceptualizada por una perspectiva de género enteramente diferente (el hijo se convierte en una hija); la relación biológica entre el componente padre y el componente hija/hijo también se desplaza en una dirección más espiritual, una relación maestro/discípulo (en *Ulyses*, Bloom no es el padre biológico de Stephen).

4. ¿UNA NOVELA GRÁFICA POSMODERNA?

El hecho de que *Fun Home* reescriba nuestra herencia literaria por supuesto que no alcanza como un análisis o una interpretación de la obra. Lo que hace al libro único no es tanto la utilización de un intertexto literario, sino el modo en que se apropia de la literatura clásica, en paralelo al *Ulyses* y a tantos otros ejemplos de literatura modernista y posmodernista que trabajan sobre los temas de la mitología. Como conclusión, podría proponer aquí que el trabajo de Bechdel es más que una reutilización contemporánea —y por lo tanto, inevitablemente posmoderna— de una técnica tan antigua como la novela occidental en sí misma y que puede ser rastreada ya en Don Quijote, ese personaje pionero que en el momento de la fundación de la novela moderna se encuentra en problemas para separarse de la ficción.

En efecto, puede postularse que, aunque relacionada parcialmente, el modo en que *Fun Home* filtra la banal realidad de Beech Creek a través de los arquetipos literarios no imita completamente el enfoque del *Ulyses* de Joyce. Contrariamente, *Fun Home* no contiene una obra narrativa previa que funcione como proyecto original del texto, sino una red de asociaciones enlazadas temáticamente (por supuesto, la novela de Joyce no puede ser reducida a relaciones punto a punto entre la historia clásica y la historia moderna, pero el título del libro parece indicar cierta jerarquía que está ausente en *Fun Home*). Además, los mitos y ejemplos tomados de nuestra herencia literaria están repensados radicalmente, tanto desde una perspectiva de género como desde la perspectiva de la cuestión generacional.

Sin embargo, es necesario subrayar que complejo e inverso no son sinónimos de "vago" y "abierto a una interpretación sin fin". *Fun Home* se separa de manera fundamental de los modelos modernistas de Bechdel por la relativa claridad de la historia y de sus sentidos. Las piezas del rompecabezas narrativo se juntan al final del libro y la narradora provee al lector con una visión clara del rol que ha jugado el padre en su vida. La transparencia fi-

nal del texto no puede ser considerada exactamente modernista, pero subsiste la cuestión acerca de si es motivo suficiente como para calificarla como “posmoderna”. La respuesta a esta pregunta tampoco es afirmativa. *Fun Home* se aleja de la típica –y, a esta altura, este-reotipada– actitud posmoderna hacia la novela familiar. Autores como Marianne Hirsch (1997, 1999) han sostenido que bajo la influencia de la cultura visual, que transformó los archivos familiares de repositorios narrativos en repositorios gráficos (a menudo conteniendo memorias fotográficas), las memorias familiares posmodernas ya no presentan la historia tradicionalmente modernista y fuertemente influida por el psicoanálisis del hijo o la hija que se aleja de sus padres y sueña con ser parte de un linaje diferente. Estas novelas posmodernas, por el contrario, se enfrentan a la urgente necesidad de anclar el archivo visual familiar, que ha perdido sentido porque está demasiado abierto a significados, historias, ficcionales o no, para proteger del olvido a la vida real que subyace en las impresiones fotográficas. Esta reflexión acerca de la realidad y la ficción y la dimensión creadora de realidad de algunas historias, incluso deliberadamente ficcionales, es un sello distintivo de la literatura posmoderna que no juega un papel significativo en *Fun Home*. El marco de referencia de esta novela gráfica no es la imagen, sino la palabra, y el principal problema de esta palabra no es el inestable límite entre realidad y ficción (de hecho, la ficción funciona aquí como una clave para entender la realidad), sino el significado de las cosas en sí, que al principio parecen oscuras y desconocidas, percibidas bajo una luz correcta como efecto de los esfuerzos hermenéuticos de los personajes y la narradora.

El énfasis que Bechdel pone en la historia de su propia familia no excluye del libro la Gran Narrativa de la cultura. Nada de eso suena particularmente posmoderno, lo que constituye una de las razones por las que *Fun Home* es una adición tan interesante al género de la contemporánea novela gráfica.

Traducción de Federico Reggiani

NOTAS

¹ En lo sucesivo, las citas se realizarán a partir de la versión en castellano: *Fun Home: una familia tragicómica*. Barcelona, Mondadori, 2010. Traducción de Rocío de la Maya. [N. del T.]

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BECHDEL, A. (2010) *Fun Home: una familia tragicómica*. Barcelona: Mondadori.
 HIRSCH, M. (1997) *Family Frames: Photography, Narrative, and Postmemory*. Cambridge: Harvard University Press.
 _____ (1999) *The Familial Gaze*. Hannover: University of New England Press.
 SHERINGHAM, M. (2006) *Everyday Life. Theories and Practices from Surrealism to the Present*. Nueva York: Oxford University Press.

EL RECTÁNGULO REP

JOSÉ LUIS PETRIS
(IUNA-UNLPam-UBA)

RESUMEN

Este artículo analiza la importancia del emplazamiento mediático del humor gráfico, especialmente en relación con los modos a través de los cuales ese emplazamiento interviene en la definición del género resultante. Para ello, se toma como objeto de estudio la tira gráfica del dibujante Rep en el diario argentino *Página/12*, haciendo foco en su contrato de lectura, la prescindencia frecuente del humor y la acentuada enunciación artesanal.

Palabras clave: Rep - tira gráfica - lenguaje historieta - contrato de lectura - enunciación artesanal

ABSTRACT

The article analyzes the importance of the emplacement mediático of the graphic humor. It analyzes how this emplacement intervenes in the definition of the resultant genre and discusses the conception of the cartoon language. It takes for it as a study object the graphic strip of the drawer Rep in the Argentine newspaper *Página/12*. Highlights of its contract read, the prescindencia of the humor and the essential handmade enunciation.

Keywords: Rep - graphic strip - cartoon language - contract read - handmade enunciation

SOBRE EL AUTOR

Es semiólogo, profesor en las universidades UNLPam, IUNA y UBA de la Argentina. Sus principales trabajos y publicaciones analizan teoría y casos de comunicación mediática, con especial interés en la prensa gráfica. joseluispetris@yahoo.com.ar

EL RECTÁNGULO REP

JOSÉ LUIS PETRIS

En la década del 80, a pocos años de recuperada la democracia, irrumpió en la Argentina *Página/12*. Nunca lideró ventas, pero modificó al periodismo escrito diario del país. Tal vez como lo habían hecho antes *La Opinión*, prescindiendo de la fotografía y volviendo a apostar por la palabra, o *El Mundo*, sacando la lectura del diario a la calle; o como aun antes *Crítica*, inventando un particular sensacionalismo que acompañaba a definidas y militantes posturas políticas; o como a comienzos del siglo XX *La Razón*, privilegiando la noticia por sobre la opinión y trabajando la portada para impactar a ocasionales transeúntes. *Página/12*, con creatividad y también desparpajo, acusó en sus inicialmente pocas páginas la pose seria con que se disfrazaba y aún se sigue disfrazando, muchas veces, de supuesta objetividad, el periodismo. Como ocurrió con *La Razón* en 1905, *Crítica* en 1913, *El Mundo* en 1928 y *La Opinión* en 1971, el periodismo gráfico argentino no pudo ignorar a *Página/12*. Fue distinto después de él, produciendo su último gran cambio estilístico.

En la contratapa del primer número de *Página/12*, el mismo 26 de mayo de 1987 que llegó por primera vez el diario a los quioscos, se inauguró un espacio rectangular, que aún hoy pervive, el del dibujante Miguel Repiso, Rep. En un diario que se permitió ya en ese primer número una tapa arrevisterada (protagonismo casi excluyente de una sola información principal, títulos con opinión y no neutros, apelación a un saber previo del lector sobre la noticia), que fue desarrollando poco a poco un lenguaje figurado y/o intertextual que le escapaba al simple, claro y directo que exigían (y siguen exigen-

do) los manuales de periodismo, que en no mucho tiempo se permitió los insultos, que ese mismo 26 de mayo de 1987 cronicaba la salida a la calle de esa misma primera edición del diario (titulando en la volanta “Salió *Página/12*”, jugando a partir del tiempo verbal con el desfase entre los momentos de escritura y lectura de un diario, provocando al desnudar el artificio del presente de su escritura que se lee como presente un día después, informando desde el “ayer” lo que supuestamente había ocurrido ese “hoy”, aunque con el resguardo de que si la crónica llegaba a ser leída era porque entonces el diario realmente había salido), que hablaba sobre sí mismo, que se propuso tener doce páginas pero salió a la calle con dieciséis, que se imaginó como segundo diario para los entonces ya lectores de otros diarios y sin embargo consiguió lectores propios, lo que provocó que las cinco ediciones semanales iniciales (de martes a sábados) se convirtieran en no mucho tiempo en seis, y finalmente completara las siete sumando la de los días lunes con información deportiva que había intentado todo lo posible evitar; en ese diario, decíamos, en ese primer número de *Página/12* con claras rupturas con respecto a lo esperable, el espacio rectangular de Rep era casi conservador. Este proponía una tira, “Mocosos”, cuyos personajes eran niños, democráticos y políticos, que interactuaban con los gobernantes, legisladores y políticos de entonces. Podría leerse a “Mocosos” como una especie de versión posdictadura de la entonces ya clásica *Mafalda*. Como una versión institucional, en la segunda mitad de los 80, de la palabra política que proponían Mafalda, Felipe, Manolito, Susanita, Libertad y Guille en los 60 y principios de los 70. “Mocosos” parecía poner el acento en lo colectivo mientras que Mafalda había sido una fuerte protagonista de su tira.

“Mocosos” eran Rodolfo, Santiago, Joaquín (¿homenaje a Quino?), y también Socorro. Es cierto que principalmente con Socorro, Rep corría riesgos, sí, como lo era ensayar humor con una niña pobre, marginal, que debía obtener su propio sustento con la venta callejera de rosas. Corría riesgos como lo había hecho magistralmente antes con “El recepcionista de arriba”, donde hacía humor con la muerte reciente de personas públicas. En “Mocosos”, Socorro interpelaba las buenas conciencias de los lectores; incomodaba arrancándoles una sonrisa con un personaje que representaba el doloroso abandono social infantil; o tal vez salvaba la culpa que podría haber provocado una sonrisa despolitizada con personajes frívolos o fantasiosos dentro de un diario claramente político. Es cierto, por otra parte, que no era un espacio de humor alejado de la realidad. Todo lo contrario. Tematizaba parcialmente la política de la época. Pero lo hacía con un esquema clásico formal, el de la tira con personajes fijos y situaciones alrededor de un número finito de motivos, todos ellos articulados alrededor del espacio social e institucional que habitaban los niños de “Mocosos”. Es decir, *Página/12* alteró al periodismo diario argentino. Pero “Mocosos” no a la historieta diaria. Hasta que llegó “Rep”.

No fue inmediato, debieron pasar algunos años. Al cumplir *Página/12* su primer aniversario, y con él la tira de Rep, ella dejó de llamarse “Mocosos” y fue rebautizada como

“Socorro”, respondiendo al mayor peso que había obtenido este personaje entre los demás. Al comenzar el año 1991 volvió a cambiar: se llamó entonces “Borderlandia”. Se trataba de casi los mismos personajes recorriendo “el otro lado de la realidad”, un territorio casi onírico, con algunas reminiscencias dalinianas, donde era interesante observar de qué manera se interrelacionaban las libertades para hacer que tenían los personajes con las libertades de ese extraño territorio, transformadas en sorpresas que irrumpían y condicionaban a las primeras. “Borderlandia” era un territorio donde todo podía hacerse, pero donde todo podía ocurrir: propiedad y ajenidad de los actos. Como en la vida.

No se extendió mucho. Apenas un mes. Porque el 25 de enero de 1991 la tira pasó a llamarse “Gaspar (el revolú)”. La nueva etapa comenzaba con un aviso: “Esta tira vuelve a la realidad”. O puede decirse que la realidad despertó a la tira, o que arrancó con su violencia a los personajes del otro lado y los trajo de regreso. Eran los días de la Guerra del Golfo. Y Gaspar, el padre de Auxilio, una niña púber (con los años adolescente) que se había agregado a la galería de personajes. Pero a pesar de los cambios, a pesar de la experiencia de “Borderlandia” (que probablemente sea el antecedente más importante de aquello hacia lo que nos dirigimos), ese rectángulo diario de Rep seguía proponiendo una historieta diaria de formato clásico. Y con Gaspar aún más. Él era, y sigue siéndolo, un padre de clase media, culposo por su pasar burgués habiendo tenido sueños revolucionarios durante su juventud; psicoanalizado, progresista y libertario en sus ideas, pero no tanto, o con contradicciones en la praxis, y muchas, cuando como padre debe enfrentar las nuevas costumbres sociales en su hija Auxilio. Podemos recuperar aquí la comparación con *Mafalda*. Porque si “Mocosos” replicaba a los niños de *Mafalda* pero llevándolos del barrio y la televisión a la ciudad y a las instituciones políticas (el Congreso en particular), ahora “Gaspar (el revolú)” replica la relación padre/hija de *Mafalda*, pero con una púber/adolescente muchas veces inocente y un padre traumatizado cuando antes se trataba de una niña “adulta” y un padre casi despolitizado. “Gaspar (el revolú)” es así más cruel con la figura del padre, menos correcto políticamente con la niña, pero mantiene la vieja estructura de la tira gráfica: personajes fijos, reiteración de motivos, acciones como concreción de las posibilidades de los temperamentos y motivaciones con que se definen los personajes, estructura vincular estable entre ellos, etc. Esta estructura lleva inevitablemente a la repetición.



Figura 1. Los personajes Gaspar (el revolú) y su hija Auxilio.

Si Quino escapó de esta trampa de la serialidad retirándose y retirando de ella a Mafalda, Rep lo hizo adentrándose en las posibilidades de la serialidad que le proponía el espacio del diario, reduciendo la repetición a, casi literalmente, sólo el rectángulo. Fue cuando llegó “Rep”, el nuevo nombre de la tira. En su interior se fueron alternando chistes gráficos autónomos; “Postales”, una propuesta de juegos verbales/visuales con búsqueda humorística y/o poética; la aparición irregular de personajes como el Niño Azul, o Lukas, no siempre con búsqueda humorística; *covers* de viejas historietas a la manera de homenajes; una serie de chistes de bibliotecas; mucha palabra llenando casi todo el rectángulo para construir pequeños cuentos apenas ilustrados; intentos poéticos verbales, y también la continuidad, ahora azarosa, de Gaspar, Auxilio, y aún, de vez en cuando, de Socorro.



Figura 2. Ejemplo de la serie de tiras sobre bibliotecas.

Esta etapa del rectángulo de Rep, o rectángulo Rep, en la contratapa de *Página/12*, que en el momento en que se escribe este artículo está plenamente vigente, pone en escena algunas características del género “tira cómica gráfica” y del lenguaje historieta que analizaremos. Dicho con menores reparos, pone en evidencia algunas características del género y del lenguaje que no siempre son tenidas en cuenta, las que provienen de su emplazamiento mediático, y con él, de la gestión del contacto en la que se inscriben y del contrato de lectura resultante. De estas características nos interesa especialmente detenernos en tres.

1. EL CONTRATO DE LECTURA (DENTRO DE UN MEDIO PERIODÍSTICO)

Pensar en el contrato de lectura, entendido como el que implícitamente propone todo contacto periódico entre un emisor de contenidos y un receptor habitual de estos a partir de la reiteración de determinadas operaciones presentes en el texto mediador del vínculo, pensarlo en el caso de una tira gráfica periódica, y hacerlo en forma aislada al medio que posibilita la repetición periódica del contacto con sus lectores, es un error. Podría decirse lo mismo para la enunciación de cualquier texto, historietístico o no, si quisiéramos aislarlo de su emplazamiento. Porque un grafiti político callejero grita en una pared; el mismo grafiti, sobre la misma pared, trasladado con ella a una galería de

arte, susurra. Una publicidad de zapatos en una revista de moda vende (o trata de hacerlo); la misma publicidad, en un libro de diseño gráfico, ejemplifica. Una historieta infantil en una revista de historietas narra, entretiene; la misma historieta, en un manual de estudios infantil, enseña; en las paredes de un museo, es reconocida (ella o su autor); en la misma galería de arte donde estuvo el grafiti, es homenajeada (u homenajeado); en la misma galería de arte, pero ahora al lado del grafiti, provoca por el contraste (la historieta es infantil); en un libro recopilatorio del autor, trata de trascender lo efímero de su primer emplazamiento, y así hasta casi el infinito.

Con el rectángulo Rep estamos en presencia de una tira gráfica de un diario de noticias. Con una característica importante que no le es exclusiva: por elementos inicialmente paratextuales y metadiscursivos, luego ratificados por el contrato de lectura construido con el tiempo, el rectángulo Rep es de elaboración contemporánea a su publicación. No se trata, como aún podemos encontrar en algunos diarios, de la publicación de una tira gráfica realizada en otro tiempo, y aun en otro lugar. Es trabajo que se presenta como hecho en casi los mismos tiempos y en el mismo espacio social que el de su publicación en *Página/12*. Y teniendo en cuenta que la noticia, es decir la novedad, es la que define al medio diario, la elaboración contemporánea a su momento de publicación hace que el rectángulo Rep dialogue con los acontecimientos periodísticos, tanto cuando lo explicita como cuando no. Entonces su contenido no es sólo lo que podamos encontrar dentro del rectángulo; es ello y su hacerse cargo o no, referir o no, temáticamente, a los tiempos y sucesos contemporáneos de su publicación. Si el mundo de la historieta es un mundo otro con respecto al mundo de la realidad (acotémosla: periodística), enunciativamente el rectángulo Rep decide cuándo retraerse a ese mundo otro y cuándo mostrarse en el mundo del real periodístico. Y esta potestad de decisión forma parte del contrato de lectura que construye.

Lo que en otros términos tratamos aquí de decir es que una tira gráfica no es autónoma de su emplazamiento. Que en este caso, el rectángulo Rep no es autónomo del espacio “diario de noticias” en el que (se) publica. Que significa distinto en tanto dialoga o se aparta de los sucesos que se informan en el medio que lo contiene. Y que es la relación tanto con el tipo de gestión del contacto que hereda del medio como con las previsibilidades retóricas, temáticas y enunciativas de los diarios la que define a la tira gráfica como un género particular de la historieta.

Llamémoslo en forma completa “tira gráfica de diario de noticias”; su singularidad genérica, proveniente de lo antedicho, radica en que se posiciona por defecto como la interrupción de los rasgos reconocibles (al menos de algunos) en el discurso periodístico y/o de opinión que define al medio diario. No importa si las tiras gráficas en las lecturas concretas que los lectores realizan de ellas son la entrada a los diarios, una adenda final o una pausa entre varias lecturas de información. Importa que la tira gráfica en el diario es un cambio de lenguaje. Y que es este cambio con respecto al lenguaje periodístico el que define al de la tira gráfica, más que sus particularidades

intrínsecas. Dicho de otra manera, existe un abismo entre el rectángulo Rep publicado cada día en *Página/12*, y la misma tira republicada en un libro recopilatorio, por ejemplo, o en este artículo como ejemplificación. No sólo significa distinto, sino que no es el mismo género porque cambia sustancialmente su enunciación. Y poco metafóricamente, ni siquiera es el mismo lenguaje, porque el contrato de lectura está afectado/definido por su emplazamiento y no es independiente de él. (Estamos tomando el concepto “lenguaje” en su sentido más extendido: formas socialmente compartidas y consensuadas que permiten la realización de intercambios comunicacionales.)



Figura 3. Ejemplo de tira cover de una historieta clásica.

¿Qué decimos? Que sólo la materialidad no define a un lenguaje, que dependerá del tipo de gestión del contacto que proponga el medio en el que se instale. Y eventualmente, si corresponde, de la relación con los otros géneros y lenguajes presentes junto a él en ese medio. Dicho para la historieta (todo lo que habitualmente llamamos historieta: tiras gráficas, historietas seriales, humor gráfico, historias por entregas, historias completas, etc.), no es un lenguaje en sí mismo, salvo para el gesto analítico de retirarla de su circulación concreta en algún medio, que es la única manera en la que socialmente existe.

Rep utiliza este lenguaje particular de la tira gráfica de diario de noticias jugando con tres temporalidades. La del acontecimiento, la de la saga y la de la sorpresa. En el primer caso, su rectángulo se confunde con el diario, se muestra atento al acontecimiento (del día anterior, o de los últimos días), y opina, homenajea o critica, enunciando en tiempo presente, acompañando o “completando” la cobertura que el diario realiza de lo sucedido. En el segundo caso, que es el del desarrollo continuado durante algunos días de algún motivo narrativo jugado por alguno/s de sus personajes (Gaspar, Auxilio, los bebés de Gaspar, Lukas, Lukas y su abuelo, etc.), la temporalidad es la propia del relato (o microrrelato), que es una temporalidad explícitamente ficcional; de hecho, sus personajes no crecen, o no envejecen, o si lo hacen lo hacen desfasadamente (Auxilio se vuelve adolescente pero los bebés nunca dejan de serlo, por ejemplo). Esta segunda temporalidad es así una temporalidad autónoma y hasta no realista. Por último, con el tercer caso nos referimos a la temporalidad con la que juega la aparición dentro del rec-

rángulo de propuestas que se restringen a ese día de publicación, que surgen sin avisar, y que se retiran inmediatamente. Puede ser una idea de resolución completa en esa entrega unitaria, uno de los *covers* ya citados de alguna vieja historieta, o un personaje ad hoc jugando una situación puntual que no tendrá continuidad, en todos los casos sin la “justificación” para su ocurrencia de los sucesos de la realidad, como en el primer caso, y por lo tanto enunciando como fuera de todo tiempo: libre de las restricciones tanto de la temporalidad “periodística” como de las provenientes de la narrativa ficcional.



Figura 4. Tira con el personaje Lukas.

Estas tres temporalidades no existirían como posibilidad si el rectángulo Rep no significara en relación con su pertenencia a un diario (*Página/12*) y su contrato de lectura resultante, que asegura que su producción es contemporánea a su publicación. Es la manera en que Rep aprovecha las posibilidades que le ofrece el “lenguaje” tira gráfica de diario de noticias, y un ejemplo de las singularidades de este lenguaje con respecto al analítico de la historieta.

2. EL HUMOR (PRESCIDENTE)

Hemos definido al rectángulo Rep como un espacio fijo, diario, dentro de un diario de noticias, sin atender a su contenido. Y esta es la singularidad del trabajo de Rep, aunque no sea más que algo propio de la tira gráfica de diario de noticias llevada hasta, tal vez, nunca se sabe, sus últimas consecuencias. Y que resulta ser, en definitiva, la diferencia entre una tira gráfica (aislada de su emplazamiento, “teórica”) y la de un diario de noticias.

Si esa tira gráfica teórica queda definida por su temática, su registro (serio o humorístico, realista o fantasioso) y su estructura (serial o unitaria), el rectángulo Rep se caracteriza por la libre mezcla y/o alternancia de estos tres elementos y también por la variedad de lenguajes básicos utilizados: pictórico, verbal, lineal (dibujo); de la caricatura, de la ilustración, etc.

En los diarios, el formato de tira gráfica es utilizado principalmente para dos tipos de contenidos: la historieta por entregas, sea esta policial, de aventuras, gauchesca,

de ciencia ficción, costumbrista, etc.; y el humorístico unitario serializado, con personajes fijos, que en la actualidad puede ser que sea el que predomine en los diarios por sobre el primero. El rectángulo Rep, continente geométrico de heterogeneidad, alejado por ello de la primera opción, sin embargo no trabaja siempre con el humor: este, muchas veces, se encuentra ausente. En su lugar se pueden encontrar ideas, juegos gráficos no necesariamente humorísticos, propuestas que dialogan con la poesía, pequeños textos de opinión o reflexión, u homenajes, pequeños cuentos, etc.

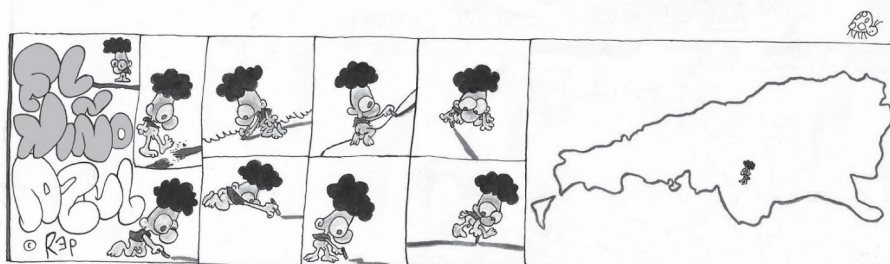


Figura 5. Tira con el personaje esporádico El Niño Azul.

Y sin embargo no existe acusación contra Rep por alguna supuesta traición o error (con respecto a la tradición y/o las expectativas del espacio). Y no por una supuesta displicencia o condescendencia con respecto al artista, sino porque (proponemos) lo que define a la tira gráfica de diario de noticias no es tanto su contenido como el ya señalado cambio de lenguaje con respecto al de su medio/emplazamiento. La interrupción, en principio, de lo periodístico. Que paradójicamente permite que el rectángulo, y Rep también lo aprovecha, proponga contenidos periodísticos, neoperiodísticos o de opinión, además de humorísticos.

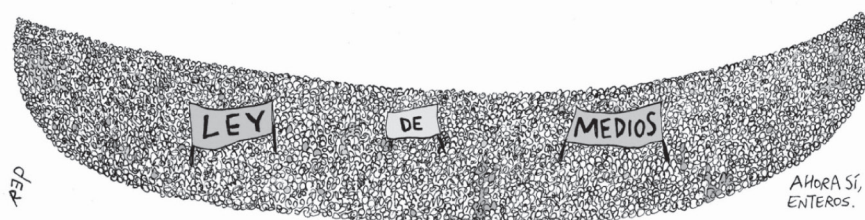


Figura 6. Ejemplo de tira sobre una noticia del día anterior (fallo de la Corte Suprema de la República Argentina declarando constitucional la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual, octubre de 2013).

El humor en el rectángulo Rep y, él nos enseña, en la tira gráfica de diario de noticias, no es imprescindible. Y sin embargo no se confunde con otros géneros, el de la ilustración, o el de la caricatura política seria, también presentes en los diarios. Ello nos obliga a corregir el listado de posibilidades. El formato de tira gráfica es utilizado en los

diarios para dos tipos de contenidos: la historieta por entregas, el humorístico unitario serializado, y la interrupción libre del lenguaje periodístico. Es la prescindible utilización del humor en las tiras gráficas de diarios de noticias, que no pone en cuestión al género, la que nos permite destacar el efecto de interrupción del lenguaje periodístico (y no obligadamente de lo periodístico) como elemento clave de este género/lenguaje.

3. LA ENUNCIACIÓN ARTESANAL

Pero queda un elemento, obvio y sin embargo esencial, para no confundir una tira gráfica con una columna de opinión recuadrada, o con un recuadro fijo serial (como puede ser el “pirulo de tapa”, también presente en *Página/12* desde su primer número, también con contenidos heterogéneos aunque en grado menor: recuadro con un texto verbal breve que puede informar sobre algún hecho de color, o proponer una anécdota de una figura pública, preferentemente de algún político, en ambos casos con una estructura de cuento clásico, es decir, que oculta inicialmente información creando suspenso para que todo se resuelva sorpresivamente en el final; o con palabras editoriales, firmadas o sin firma; o con un breve texto conmemorativo; o con un fragmento de algún escrito ya existente que ilustra alguna situación presente, etc.). Este elemento esencial para el reconocimiento de una tira gráfica es lo que podría denominarse enunciación artesanal.

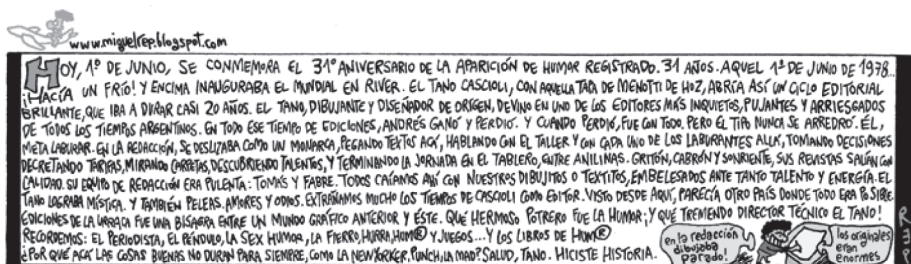


Figura 7. Ejemplo de tira con protagonismo casi excluyente de la palabra.

La enunciación artesanal del género tira gráfica, y del rectángulo Rep, es el resultado de procedimientos gráficos que construyen como sentido un trabajo manual de parte del artista, aunque este técnicamente pueda no serlo. Semióticamente, esta enunciación de trabajo manual, artesanal, está construida por el trazo indicial del dibujo o de la escritura presente en el rectángulo, que remite a la presencia física inmediata del autor ante el texto que vemos/leemos en su reproducción, una enunciación que no existe en el resto del diario donde el cuerpo del autor se encuentra mediado por otras operaciones. Un periodista escribe su artículo pero el lector lee un texto distribuido gráficamente en la página del diario y con una selección de tipografías proveen de tareas que no son periodísticas y que por lo tanto nos alejan de su trabajo

inmediato y entonces de su cuerpo. Un fotógrafo registra un suceso, pero el lector del diario no encontrará en la fotografía indicios de la tarea física de su toma. Este lector sí podrá detectar indicios de la ocurrencia del hecho (aunque cada vez menos por los actuales recursos de manipulación digital de la imagen), pero no del fotógrafo, aunque el encuadre lo delate, y aunque la selección de la fotografía publicada le pertenezca. Sólo podríamos encontrar algún indicio de su trabajo físico, manual, si la fotografía registrara algún reflejo donde se lo viera, aunque más no fuera parcialmente. Pero estas fotografías, si existen, no suelen publicarse en un diario de noticias. En el caso de una tira gráfica es distinto. Ahí está el trazo, la pincelada, la letra del artista, que son indicios que nos llevan a su mano (aunque hoy, como fue dicho, pueda estar utilizando recursos digitales que medien entre su manipulación física y el resultado —obra— de ella). En una tira gráfica lo primero que enuncia es la presencia indicial del artista, de su cuerpo. Y esta presencia y enunciación manual/artesanal resultante es lo primero que interrumpe el lenguaje periodístico del diario develando la presencia de otro lenguaje, el de la tira gráfica, el del rectángulo Rep en nuestro caso.

Un buen contraste con esta enunciación del cuerpo del artista lo presenta el caso de las infografías que también suelen publicar los diarios. Sus rasgos son los de un trabajo técnico poco o nada manual. Aunque sí existe originalidad artística y se observa la utilización de trazos de mano alzada, la enunciación resultante puede ser de cuerpo (del artista), como en el caso de las caricaturas o ilustraciones políticas; pero en todos estos casos nos encontramos con obras dependientes, no autónomas, que no interrumpen lo periodístico, y en el caso de las infografías, tampoco el lenguaje periodístico. La singularidad de la tira gráfica es, entonces, la enunciación artesanal pero completada con el cambio de lenguaje y/o la interrupción de lo periodístico.

FIN DEL RECTÁNGULO

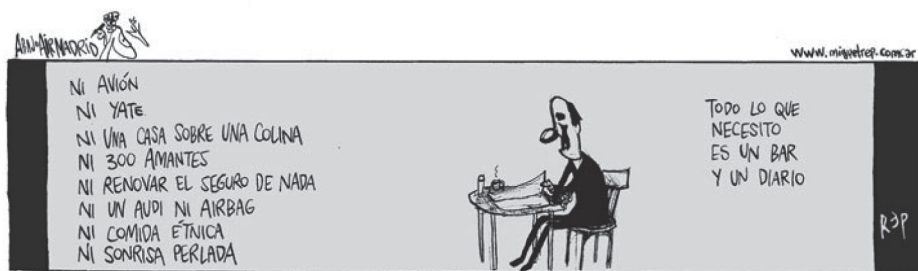


Figura 8. Ejemplo de tira con tema autoconclusivo.

El análisis desarrollado intentó simultáneamente dos argumentaciones. La primera, la anunciada en el título, la ilustrada, la más importante, es la de puesta en evi-

dencia de la singularidad de Rep como un artista que en su búsqueda de quebrar los códigos aburguesados, por su repetición, de la tira gráfica, consigue no sólo construir su estilo diferenciador sino también redibujar, mucho más que cualquier otro historietista que lo haya intentando, los límites de su “lenguaje” y de la historieta.

La segunda argumentación, en parte derivada de la primera, en parte anudada a ella, es sobre la naturaleza del género/lenguaje tira gráfica de diario de noticias. Argumentación que intenta recuperar la unidad texto/emplazamiento, que en este caso tiene como consecuencia directa la observancia de que el particular contrato de lectura de las tiras gráficas de diarios es inescindible del tipo particular de gestión del contacto que propone y se le reconoce al medio diario de noticias que la contiene. Y como resultado de ello, defendemos la definición de la tira gráfica de diarios como interrupción momentánea del campo de desempeño periodístico en el que se desarrollan los otros contenidos del diario, interrupción aun con la libertad para poder inscribirse ella también en él.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MARTÍNEZ MENDOZA, R. C. y PETRIS, J. L. (2011) “Una definición social de medio de comunicación (El envejecimiento de sus versiones tecnológicas)”, en *Revista Avatares N° 2*. Buenos Aires: Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales-UBA.
- ____ (2013) “Pierre Menard, autor del Quijote. Y de la *Semiosis social*. Notas sobre la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón” (inédito).
- PETRIS, J. L. (1998) “Diario, género y estilo”, en *Crónicas y naciones. Estilos de diarios/ Estilos en diarios*. Buenos Aires: Cántaro editores.
- ____ (2005) “La soledad del humor gráfico: acerca de *Bellas artes* de Rep”, en *Revista Figuraciones N° 3*. Buenos Aires: Asunto Impreso Ediciones-IUNA.
- STEIMBERG, O. (2013a) “Proposiciones sobre el género”, “El suplemento cultural en los tiempos de la parodia” y “Géneros mediáticos: cuando el texto ya trae su crítica”, en *Semióticas*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- ____ (2013b) “Dibujo, humor, relato: el cántaro roto” y “Sobre algunos temas y problemas del análisis del humor gráfico”, en *Leyendo historietas*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- VERÓN, E. (1987) “Fundaciones”, en *La semiosis social*. Buenos Aires: Gedisa.
- ____ (2013) “Mediatización y enunciación”, en *La semiosis social 2: Ideas, momentos, interpretantes*. Buenos Aires: Paidós.

SOBRE UNA MUJER CALVA, UN POLLO Y UNA SILLA: LAS LENGUAS BÍFIDAS DE COPÍ

LAURA VÁZQUEZ HUTNIK
UBA-CONICET

RESUMEN

Desplazamiento, rupturas y pasajes. Lenguaje y territorio. Este artículo abordará distintos tópicos de la producción gráfica y narrativa de Copi para problematizar su inscripción como autor en el campo de las narrativas dibujadas. Si bien el trabajo se concentra en su historieta *La Femme Assise* (publicada en el semanario francés *Le Nouvel Observateur*), se abordarán también algunos rasgos de sus circunstancias/elecciones autobiográficas para analizar sus operaciones de sentido y su propuesta estilístico-temática.

Palabras clave: Copi - lenguaje - historieta - territorio - enunciación

ABSTRACT

Displacement, breaks and passages. Language and territory. This paper will address various topics of Copi's graphic and narrative production to problematize his inscription as an author in the graphic narratives field. While this work is centered in his cartoon *La Femme Assise* (published in the French weekly *Le Nouvel Observateur*) it will also address some features of his circumstances / auto-biographical elections to analyze its meaning and his thematic and stylistic proposal.

Keywords: Copi - language - comic - territory - enunciation

SOBRE EL AUTOR

Doctora en Ciencias Sociales (Facultad de Ciencias Sociales, UBA). Investigadora del CONICET. Publicó los libros *El oficio de las viñetas* (Editorial Paidós) y *Fuera de cuadro* (Editorial Agua Negra). Es docente en UBA, UNM y IUNA. Dirige el Congreso Internacional de Historietas y Humor Gráfico "Viñetas Serias". Es crítica de historieta y guionista. Correo electrónico: lauravanevaz@gmail.com

SOBRE UNA MUJER CALVA, UN POLLO Y UNA SILLA: LAS LENGUAS BÍFIDAS DE COPI

LAURA VÁZQUEZ HUTNIK

PRESENTACIÓN: TERRITORIO Y LENGUAJE

En el Río de la Plata hay márgenes y salientes que bordean la frontera continental. Entre esos pliegues linderos que no demarcan una divisoria entre el agua y la tierra, se cuela la gráfica de un autor que no termina de asimilar el territorio ni el lenguaje. Como si no hubiera terminado nunca de irse ni de llegar, el rito de pasaje lo instala en un *durante* transitivo: “Me expreso a veces en mi lengua materna, la argentina, y con frecuencia en mi lengua amante, la francesa” (Copi 2010: 343). Travistiendo los límites del lenguaje, del espacio y del tiempo, este “argentino de París”¹ propone un sistema de desplazamientos y pasajes en donde no es ni converso ni extranjero:

Mi padre era lo que se llama un argentino de París, es decir, una persona absolutamente asimilada: hablaba francés corrientemente y era artista plástico. Y yo siempre he sido un argentino de París. Es decir, que hablo como los franceses, me visto como ellos y tengo probablemente los mismos puntos de vista respecto de las autopistas o del precio del pescado. Pero de todas maneras, no soy un francés, pertenezco a una categoría de extranjeros que los franceses consideran como tales durante dos generaciones. No soy francés, ¿no es cierto? Pero soy un argentino de París (Copi, en Tcherkaski 1988: 113).

La cita rioplatense es una marca indeleble de su obra y la ex-centricidad (por herencia y abolengo) le está dada de antemano. Inscrito en una tradición de dibujantes, dramaturgos y escritores del Río de la Plata, Copi reinventa su cultura traficando el sentido original. Ese recurso le provee un sello distintivo para sobresalir entre los hijos de la vanguardia francesa de los sesenta y los setenta. Y es, precisamente, entre el margen del arte y el desplazamiento territorial donde se exhibe la materialidad conflictiva e intertextual de su obra.

Preso de un *habitus* familiar en donde las letras le vienen dadas, se resiste al significado y, simplemente, dibuja. De esta forma elige profanar lo sacro: el panteón de la elite porteña, la formación ganada en bibliotecas, la erudición de la letra. Y, cuando lo hace, es implacable: desprecia la política de su padre y el periodismo de su abuelo. Se enamora, en cambio, de Salvadora (la Victoria Ocampo de los anarquistas) y de la China, su madre: “Lo primero que le di fue un lápiz. Copi dibujó toda la vida, eso fue lo primero” (Copi, en Bravo 2010).

Pero no es Francia sino Uruguay el primer país del exilio. El lugar de la infancia y la construcción lúdica como espacio libertario. Un margen y pasadera más que otro territorio y geografía: en el imaginario de Copi, Montevideo representa “el fuera del país”, la orilla rioplatense, el deslinde. Esos años son evocados como una aventura: cruzar el Río de la Plata metido en la bodega de un barco de contrabando con pasaporte falso, control aduanero y transgresión de la ley:

(...) después de haber usado vaqueros negros y camisas a cuadros compradas en la galería Á la toile d' avion, en los Campos Elíseos, me encontré, a los quince años, transportando armas en compañía de mi padre por el río Uruguay (...) Nuestra Revolución Libertadora triunfó y nos volvimos a establecer en Buenos Aires en 1955. Mis padres se separaron de inmediato (Copi 2010: 351).

La experiencia del desgarramiento geográfico es, a la vez, política y afectiva. Copi “no le perdona” (¿Al peronismo? ¿Al padre?) ni la huida ni el destierro. En toda su obra la paternidad es la taxonomía que busca ser subvertida: “Sus ilusiones de ayudarme a emprender una carrera política en Argentina a imagen suya (para eso fui concebido) habían fracasado antes de la primera tentativa” (Copi 2010: 349). Con recurrencia desafía su condición homosexual, su linaje y su *deber ser* profesional. Es el padre el primero que lo exilia, lo expulsa amorosamente y lo destierra. Quizás por eso, Copi —como el Río de la Plata— siempre vuelve a la madre.

Ahora bien, en este trabajo y a partir de los supuestos ya esbozados, voy a centrarme en su historietita *La Femme Assise*,² sin dejar de referir a distintos problemas de un debate más amplio. Precisamente, situar su producción en el contexto de un *arte del desarraigo* es un eje fundamental para reflexionar sobre el carácter ex-céntrico de su obra, sus imaginarios y su representación del mundo. Podría arriesgarse que el suyo

es un arte de conflicto que habita en las aguas movedizas del lenguaje y que se resiste, en su impotencia, a pronunciar la última palabra.

Asimismo, hay que decir que las historietas, novelas y obras de teatro de Copi no circularon por fuera del campo artístico de la época ni su “ilegibilidad” las confinó a un territorio inaccesible (Vázquez 2009 y 2010). El modo en que comúnmente la crítica y la academia definen “lo inclasificable” opera a favor del sistema narrativo dominante. En contraposición, me interesa identificar en su producción aquello que los lenguajes pueden tener de extremo, en el borde más expuesto del arte. Se trata de “una perspectiva estética que expande en vez de acotar y que irradia en vez de singularizar” (Oubiña 2011).

Raúl Natalio Roque Damonte Botana (Copi) nació en Buenos Aires en 1939. Fue hijo del periodista Raúl Damonte Taborda (diputado nacional y director del diario *Tribuna Popular*) y de Georgina, la hija menor de Natalio Botana, fundador del diario *Crítica*. Como señala María Moreno, su abuela, la escritora y dramaturga Salvadora Medina Onrubia, le dio “un apodo *capado* cuyo origen sería Copito (al parecer era muy blanco) y que *capa*, a su vez, el doble peso del Damonte Taborda” (Moreno 2010: 9). Vivió en París desde 1962 hasta su muerte, el 14 de diciembre de 1987.

LA MUJER SENTADA/LA FEMME ASSISE

A Copi le gustaba decir que el cine “era un teatro muy imperfecto” (Copi, en Tcherkaski 1988: 126). La fluidez del relato cinematográfico se le revela como artificio y manipulación. Como construcción espectacular, el cine le es ajeno. Le gustaba, en cambio, trazar en líneas imperfectas y abiertas (en donde los extremos no se unen), el sentido de un relato aletargado. Su habilidad era capturar el tiempo y el espacio, fragmentar el fotograma y hacer de cada cuadro, la totalidad y el fragmento. Como a Godard le interesa frenar la duración y ralentizar el movimiento. En su historieta lo que se transforma no es tanto el dibujo como el texto: la representación de la mujer en la silla *no es* sino a través del globo de diálogo o pensamiento.

Por entonces, la historieta narrativa dominante seguía los pasos trazados por el lenguaje cinematográfico. Lo importante era ocultar el artificio. Y ante todo, re-presentar el tiempo y el espacio. Por el contrario, sus historietas son una puesta en escena del carácter inverosímil del lenguaje: como en su teatro, Copi presenta un escenario “sin actores”. Los dibujos no tienen el efecto de lectura en el tiempo sino que el relato está, incluso, *antes* que su desarrollo. En su mundo-gráfico todo está concentrado en cada recuadro y en su despliegue. Como subraya César Aira, la obra de Copi es en cierto modo un *umbral* entre dibujo y relato (Aira 2003).

Al contrario del montaje cinematográfico en donde se busca borrar las marcas del discurso, la historieta propone un enunciador explícito. De manera paradigmática, el lenguaje de Copi “no esconde sus modos de narrar y nunca están del todo ocultos sus

trucos y sus ensamblajes” (Steimberg 2013 [1977]). En su gráfica, el recurso está a la vista, exhibiendo su carácter de construcción para denunciar la ilusión de realidad. Basada en una economía de “tiempos lentos” la cadencia del dibujo remata en un cuadro elíptico o en el efecto sorpresivo. La historieta exige al lector “mirar” la página y, en este punto, ir en contra de la narración.

La Femme Assise comienza a publicarse el 19 de noviembre de 1964³ en el semanario *Le Nouvel Observateur*. Por este trabajo, Copi alcanza el reconocimiento entre cierto público parisino progresista y de izquierdas. Algunas de estas tiras se republicaron en la prensa argentina: en *Primera Plana* (1965-1966), en *La Hipotenusa* (1967), en *Literatura Dibujada* (1968-1969), en la revista *Atlántida* (1970-1974) y, años más tarde, en la revista *Fierro* (1984-1986). En 1968 se tradujo al castellano el libro que había compilado algunas de las tiras aparecidas en *Le Nouvel Observateur*, *Les poulets n'ont pas de chaise* (Editions Denoël, 1966). La edición local de Jorge Álvarez, con sus 57 tiras, representó la llegada más significativa de la obra gráfica de Copi al país.⁴

Paradójicamente, la protagonista de la historieta está sentada cuando Copi hace del desplazamiento territorial y artístico un *leitmotiv* autoral. Ese nomadismo se pone de manifiesto tanto en la textualidad gráfica y narrativa como en su posición frente al exilio:

Los viajes me han enseñado que unas pocas ropas bien elegidas bastan para dar seguridad y buen crédito al exiliado. ¿Exiliado? La palabra ha salido sola de mi bolígrafo, seguida por un signo de interrogación. Si alguna vez debiera decir lo que sea sobre el exilio, me cuidaría muy bien de escribir en primera persona. Y si es verdad que he tenido miedo de poner los pies en la Argentina después de 1969, eso ya no me sucede más (Copi 2010: 134).

La discontinuidad de los lenguajes (historieta/teatro/literatura) es su única morada: allí donde las artes se presentan como saltos discontinuos y pasajes, el territorio se torna transitorio y contingente. Permanentemente, Copi cuestiona la seguridad de lo firme. Ya sabemos con Freud que lo reprimido es un lugar y un contenido localizables. Y, entonces, Copi no es solamente un pasajero (de culturas, de lenguajes, de geografías) sino también un fugitivo emocional: fuera del lugar común (y de su tiempo), coexiste bajo el signo de la inadecuación y la discontinuidad.⁵ El único sitio en donde ejerce su soberanía es en el territorio de la ficción, aunque la/su lengua es siempre la lengua del *otro*:

No tengo más que una lengua y no es la mía, mi lengua propia es una lengua inasimilable para mí. Mi lengua, la única que me escucho hablar y me las arreglo para hablar, es la lengua del otro (Derrida 1997: 39).

La mujer sentada propone un campo de espejos biselados en donde el efecto funciona en los dobles antes que en la mera oposición o enfrentamiento. Entre los personajes implicados (mujer sentada-pollo) no existe una distancia que marque la diferencia o imponga una distancia entre sujeto gozante y gozado. En este sentido, y a diferencia de la comicidad contrastiva y *desinteresada*,⁶ la historieta de Copi parte de la repetición y la diferencia como mecanismo de representación.

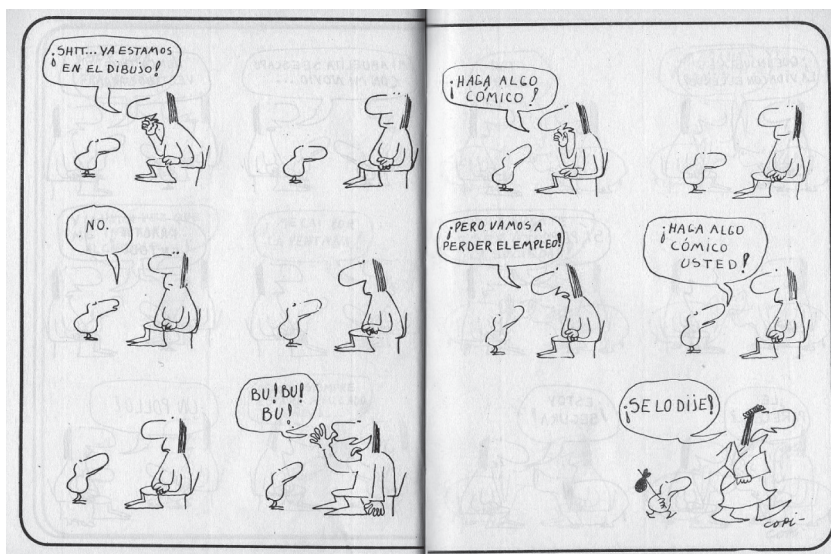


Figura 1. Copi. *Los pollos no tienen silla* (1968).

Y sin embargo, sus historietas provocan risa, pero lo hacen a partir de la suspensión de las jerarquías (superior/inferior, alto/bajo) y la valoración de las relaciones intersubjetivas. Podría decirse, incluso, que su humor se opone al de Rabelais puesto que no hay marcas de degradación del *discurso bajo* (Bajtin 2002). En otros términos, no existen puntos de vista distintos ni distantes, no hay choque de valores ni se experimenta la seguridad de sentirse elevado por encima de la propia contradicción.

El sistema de diferencias basado en la humillación, dominación y ridiculización de un otro desgraciado cede paso a una relación dialógica en la que el juego de posiciones, antes que narrar la diferencia (siempre socialmente construida), exhibe su materialidad y capacidad de mediación. Esta característica también se observa en algunas de sus novelas (por ejemplo en *El uruguayo*, *El baile de las locas*, *La internacional argentina* y *La vida es un tango*), en sus obras de teatro (*Una visita inoportuna*, *Eva Perón*) y, como hemos dicho, en *La mujer sentada*, en donde el único otro posible es el propio Copi.

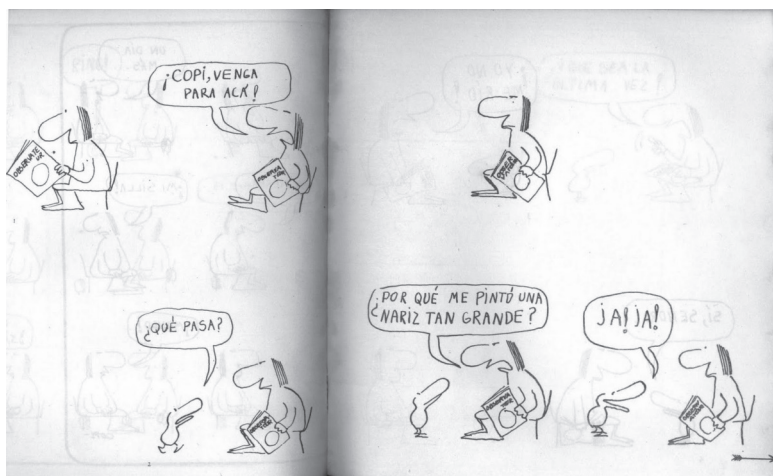


Figura 2. *Los pollos no tienen silla*, 1968.

A partir del excedente material de las imágenes se queda con los desechos del sistema narrativo: apenas unas líneas bocetadas con birome y trazo fino. La gráfica trabaja desde el interior del lenguaje pero para insinuar en la concavidad de sus formas ese vacío que nunca se alcanza a nombrar. Con los medios de representación de la historieta pone en escena una experiencia del límite. En tanto extranjero de la lengua y el territorio, su producción no consume el pasaje entre el canon y la vanguardia sino que opera en el hiato del acercamiento siempre en progresión y nunca completo. Podría decirse que la pulsión de ruptura presente en su gráfica y en sus textos rodea los límites del lenguaje pero a condición de *seguir siendo*, en un linde, exasperado e inestable.⁷

Con los años, al diálogo breve de una página, se sucede una peripecia con varios personajes, que Copi titula con aires de relato: “El dragón desencadena un drama en casa de las lesbianas”, “Los peligros de Tángier”, “Se han comido a papá” o “Las costumbres incas”. Novelas como *La ciudad de las ratas* o *La guerra de las mariconas* fueron inicialmente concebidas por el autor para su publicación por entregas en la revista *Hara-Kiri*. El dato no es menor: esta es la lógica que guía la producción de su tira gráfica más célebre: Copi dibuja una mujer sentada por semana. La fórmula del folletín, la cadencia y la estructura novelada subsisten en toda su producción. Es decir, la serie antes que el golpe de efecto, la continuidad y duración antes que el cierre o desenlace. En definitiva, Copi escribe con sus líneas y sus blancos una novela interminable.

Narigona y de cabellos ralos y (en una tira se revela que utiliza peluca porque es calva) dialoga con un ave sin género y sin alas: operación imposible a su vez que perturbadora y siniestra: ¿acaso la quietud permanente no lo es? Sentada y sagrada, sólo puede ser fatal. Recurre al desdoblamiento especular y a los “tiempos muertos”. En

la historieta, el simulacro ya no es simbólico sino literal: una caja dentro de cajas, un fondo inmóvil (minimalista y blanco) para que dos personajes de perfil entablen su diálogo teatral. Rara vez muestran su rostro. O los muestran todos, que no es lo mismo que ocultarse. La nariz (de la mujer, del pollo o del propio Copi como personaje en las tiras) funciona como sinécdote de una gramática visual del exceso y la duplicidad.

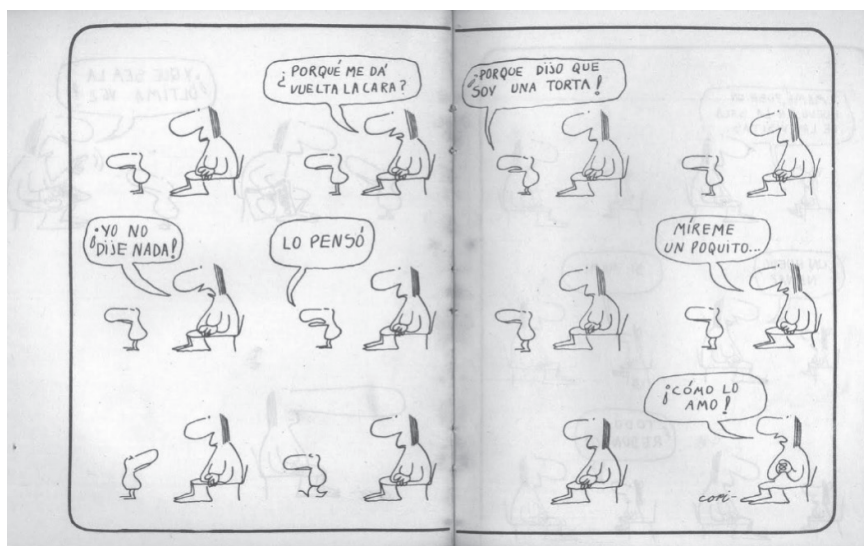


Figura 3. Copi.

Alguna cuestión con respecto al “Copi antes de Copi”. En una entrevista, el dibujante subrayó el equívoco que suponía la inscripción de *La mujer sentada* como historieta deudora del imaginario francés de la época: “¿Qué sabrán ellos de la influencia que yo puedo tener de Landrú o de Lino Palacio?” (Copi, en Tcherkaski 1998: 27). La relación entre los dibujantes había comenzado en la redacción de *Tía Vicenta*, dirigida por Landrú desde 1957. La línea presente en varios humoristas de esa publicación (Oski, Landrú, Kalondi) permanece en su trazo gráfico. Precisamente, y en contraposición a la historieta realista o seria, los humoristas de la etapa desarrollan un estilo simple, de línea clara y lúdica. Siguiendo a Oscar Steimberg, dibujantes como Oski y Landrú elaboraron un *humor tonto*, fundador de nuevas tradiciones temáticas y estilísticas:

En ambos, pero sobre todo en Oski, por el carácter de prueba y exploración de su línea, siempre mostrándose como atrapada por una manera infantil, se recorta una figura de autor que abandona, además de la omnisciencia, todo componente de “naturalidad” representacional y destreza académica (Steimberg 2001).

En este sentido, hay una tensión productiva entre su “educación sentimental” y su formación profesional/autoral, entre el origen y la trayectoria: el Copi adolescente seguidor del humor rioplatense (los rastros de la escuela historietística y la identidad nacional) y el dibujante profesional comprometido con la sensibilidad francesa de los sesenta: Willem, Claire Bretecher, Georges Wolinski, Isabelle Reiser o Cabu. Asimismo, en la historieta despliega una crítica que parodia las convenciones del progresismo y la intelectualidad pequeño burguesa: “La mujer sentada únicamente puede convenir a un país donde el kilo de tomates hace ocho meses que vale lo mismo” (Copi, en *Primera Plana*, 9/1/1965).

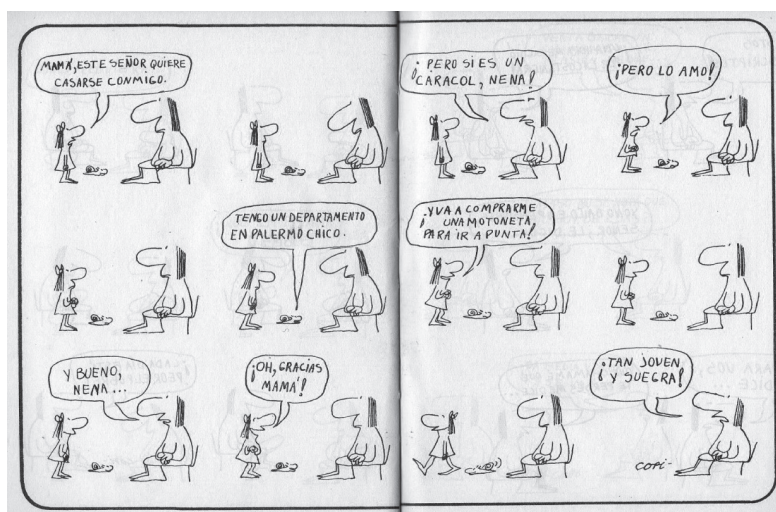


Figura 4. Copi.

Podríamos concluir que frente al esquematismo que impone el trazo, responde con la experimentación del lenguaje. “Dibuja con actores” y en el cruce de líneas entre el teatro y la historieta se queda *entre* el dibujo y la palabra. La sucesión de cuadros hace estallar la unidad espaciotemporal del encuadre. Sus historietas nos fuerzan a aceptar la diversidad del movimiento dentro de un marco fijo, el papel. Es entonces cuando la hoja se vuelve dinámica y ya no estamos frente a una sucesión de dibujos parecidos entre sí sino frente a un relato, que sólo es tal a condición de ser desplazado.

Si la narrativa es un tercer elemento que no está en el globo ni en el dibujo, sino en la puesta en página, es esa condición la que posibilita el verosímil. Copi, en cambio, nos deja ver el trazo tembloroso y vital del simulacro. Se trata de una escritura gráfica y narrativa perturbada por la imposibilidad del lenguaje y del territorio. El artificio es, al mismo tiempo, la condición de posibilidad de su producción artística. Como autor, circula por la materia del relato, en tanto testigo y personaje, o acaso como un doble fantasmal atrapado del otro lado del espejo.

NOTAS

¹ Isabel Plante abordó con precisión las múltiples migraciones de los artistas del Plata al Sena durante los años sesenta. Véase Plante 2013.

² *La Femme Assise (La mujer sentada)* es el título de una novela de Guillaume Apollinaire. César Aira afirma que la protagonista de la historieta encarna la imagen de la tía paralítica de Copi (Aira 2003).

³ En el verano europeo de 1963 (y tras la suspensión de envíos de dinero por parte de su padre), comenzó a vender dibujos en el *Pont des Arts* en las terrazas de los cafés de Saint-Germain-des-Prés y en Montparnasse. Jean-Jacques Pauvert vio su trabajo y lo puso en contacto con el editor del *Nouvel Observateur*, Serge Lafaurie. La tira fue serializada en el renovado semanario *Le Nouvel Observateur* a partir de 1964.

⁴ Recientemente, la editorial El Cuenco de Plata reeditó las historietas del autor: *Los pollos no tienen silla* (2012), *La mujer sentada* (2012), *¿Y por qué yo no tengo una banana?* (2013).

⁵ Siguiendo a Derrida (1997), el extranjero tiene dos moradas, dos órdenes éticos: la lengua y los muertos. Ambas dimensiones son inapropiables, imposibles de aprehender. La lengua materna (fantasía de autonomía) es, desde el comienzo, la lengua del otro, expropiada, y siempre una fantasía.

⁶ “El humor comienza allí donde el prójimo deja de conmovernos y requiere de quien lo recibe un poco de desinterés, de insensibilidad porque su medio natural es la indiferencia. No hay mayor enemigo de la risa que la emoción” (Bergson 1939: 13).

⁷ Es en este sentido que la obra de Copi es una *obra extrema* tal como David Oubiña (2011) lo ha planteado en relación con ciertas producciones de la literatura y el cine. En sus palabras, el extremo es entendido como un punto en donde el arte se aventura al destierro y se arriesga al desconocimiento de sí.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AIRA, C. (2003) *Copi*. Buenos Aires: Beatriz Viterbo.
- BAJTIN, M. (2002) *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Barcelona: Alianza Editorial.
- BERGSON, H. (1939) *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Buenos Aires: Losada.
- BRAVO, G. (2010) “Una visita inoportuna. Entrevista a China Botana”, en *Suplemento SOY, Página/12*. Buenos Aires: viernes 15 de octubre.
- COPÍ (1968) *Los pollos no tienen silla*. Buenos Aires: Jorge Álvarez.
- _____ (2010) “Río de la Plata”, en *Obras. Tomo I*. Barcelona: Anagrama. Traducción: Edgardo Dobry.
- DERRIDA, J. (1997) *El monolingüismo del otro*. Buenos Aires: Manantial.
- LINK, D. (2003) “La carne dice”, en *Zigurat*, n° 4, Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, UBA, noviembre.
- _____ (2011) “Las fuentes de Copi: crítica y teoría de ‘la loca’”, *Revista Ñ, Diario Clarín*, Buenos Aires: viernes 16 de septiembre.

- MORENO, M. (2010) (Prólogo). *Copi. Obras. Tomo I. El uruguayo, La vida es un tango, La Internacional Argentina, Río de la Plata*. Barcelona: Anagrama.
- OUBIÑA, D. (2011) *El silencio y sus bordes. Modos de lo extremo en la literatura y el cine*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- PLANTE, I. (2013) *Argentinos de París. Arte y viajes culturales durante los años sesenta*. Buenos Aires: Edhasa.
- STEIMBERG, O. (2001) “Sobre algunos temas y problemas del análisis del humor gráfico”, en *Signo y seña*, Instituto de Lingüística, Facultad de Filosofía y Letras, UBA.
- _____ (2013 [1977]) *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- TCHERKASKI, J. (1988) *Habla Copi. Homosexualidad y creación* / Dibujos Miguel Rep. Buenos Aires: Galerna.
- VÁZQUEZ, L. (2009) “Después del fin del arte: COPI”, *Boletín de Estética*. Centro de Investigaciones Filosóficas. Programa de Estudios en Filosofía del Arte. CIF. Buenos Aires, julio, págs. 35-61.
- _____ (2010) *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Buenos Aires: Paidós.

OSCAR MASOTTA Y LA FUNDACIÓN SEMIOLÓGICA DEL DISCURSO SOBRE LA HISTORIETA

LUCAS R. BERONE

RESUMEN

A fines de los sesenta, surge en nuestro país un discurso teórico-crítico acerca de la historieta como objeto de estudio, y esta fundación discursiva encuentra su lugar en un conjunto de textos, gestos e intervenciones actuadas por Oscar Masotta y marcadas por la impronta de la moderna semiología. Este discurso se constituye en torno a ciertos conceptos clave –imagen, escritura, esquematismo, código– y una serie de hipótesis sobre la cultura de masas y el arte de vanguardia en Occidente.

Palabras clave: Oscar Masotta - historieta - semiología - crítica - esquematismo

ABSTRACT

A critical-theoretical discourse about the comic as an object of study emerges in Argentina at the end of the 60s. This discursive foundation finds its place in a group of texts, gestures and interventions acted by O. Masotta and marked with the imprinting of modern semiology. This discourse is built around certain key concepts –image, writing, schematics, code– and a series of hypotheses about mass culture and the avant-garde western art.

Keywords: Oscar Masotta - comic - semiology - critique - schematic

SOBRE EL AUTOR

Nació en 1977, en Morteros. Es licenciado en Letras y magíster en Sociosemiótica. Ha participado de la redacción y publicación del *Nuevo diccionario de la teoría de Mijail Bajtín* (Arán, 2006). Desde 2006 integra el Proyecto de Investigación *Estudios y crítica de la historieta*, dirigido por el Dr. von Sprecher (SeCyT, UNC). Reside en Santa Fe. Correo electrónico: lucasberone@yahoo.com.ar.

OSCAR MASOTTA Y LA FUNDACIÓN SEMIOLÓGICA DEL DISCURSO SOBRE LA HISTORIETA

LUCAS R. BERONE

El trabajo de Masotta sobre la historieta comienza aproximadamente en 1966, y es correlativo de su desempeño como investigador en el Centro de Estudios Superiores de Arte, de la UBA, y de los seminarios sobre arte de vanguardia y medios de información que dicta en el Instituto Di Tella. Su primer escrito específico sobre el tema fue “El ‘esquematismo’ contemporáneo y la historieta”, de febrero de 1967, el cual sirvió de prólogo al libro *Técnica de la historieta*, editado por la Escuela Panamericana de Arte, que ya contenía ciertas referencias bibliográficas clave. En octubre de 1967, en el marco del simposio sobre “Teoría de la comunicación y modelos lingüísticos en ciencias sociales”, Masotta presentará un trabajo teórico más consistente, completo y documentado: “Reflexiones presemiológicas sobre la historieta: el esquematismo”.

Finalmente, en 1968 actuará como codirector de la Bienal Internacional de la Historieta, patrocinada conjuntamente por el Instituto Di Tella y la Escuela Panamericana de Arte, y llevará adelante su emprendimiento editorial más ambicioso: la revista *LD (Literatura Dibujada)*, *Serie de Documentación de la Historieta Mundial*. Los únicos tres números de *LD* se publicaron entre noviembre de 1968 y enero de 1969, y proponían la recuperación y elaboración críticas de los mejores exponentes clásicos y contemporáneos del género. En sus páginas, Masotta presentó diversos trabajos analíticos, entre los que se destacan su estudio sobre *Dick Tracy*, de Chester Gould, y los primeros artículos de Oscar Steimberg. En 1970, el volumen *La historieta en el mundo moderno* (Paidós) recoge lo que había sido su contribución al Catálogo de la Bienal: un estudio histórico sobre el origen y el desarrollo del género, principalmente en los Estados Unidos.

Como vemos, la escritura masottiana en torno a la historieta puede dividirse en dos grandes secuencias o momentos fundamentales. Por un lado, los textos teóricos, que hacen de la historieta el *objeto de un conocimiento* —o de un programa de conocimiento: el de la primera semiología— y que la inscriben en el contexto de un discurso de fundación dentro de las ciencias sociales y humanas, referido a los lenguajes y los mensajes de la comunicación de masas (Verón 1969). Por otro lado, tenemos una serie de textos críticos, que interpelan la historieta como objeto de un *juicio de valor*, en tanto mensaje o discurso social capaz de asumir o atestiguar un conjunto de propiedades estéticas y éticas.

Ambas zonas del discurso masottiano no dejan de remitirse mutuamente, no dejan de resonar la una en la otra; sin embargo, acaso sea útil para nosotros abordarlas inicialmente por separado.

1. LOS LUGARES TEÓRICOS DE LA HISTORIETA

Como objeto teórico, la historieta era en ese momento un lenguaje interesante, y esto por dos razones principales.

En primer lugar, parece que la historieta debiera ocupar un sitio en el conjunto de los mensajes por la imagen, es decir, en el dominio de los lenguajes visuales. Pero, a un tiempo, y al igual que los objetos estéticos del pop y el *happening* (Masotta 1967a, 1967b, 2004), la historieta se instala en los límites de las artes visuales y no olvida en ningún momento su relación con la palabra, con el vasto conjunto de las artes verbales. Masotta nota claramente esta difícil situación del objeto de su discurso y, ya en la “Presentación” del primer número de la revista *LD*, afirma que la historieta,

aparentemente cercana a la pintura [...], es su pariente lejana; verdaderamente cercana en cambio a la literatura (sobre todo a la literatura popular y de grandes masas), y también al cine, la historieta es —para decirlo con precisión— *literatura dibujada* (Masotta 1968b: 4).

La historieta señala un nudo cierto de problemas que afectan a la semiología como formación discursiva: los problemas relativos a la constitución de los lenguajes *mixtos* o *híbridos*, la interacción entre las propiedades semióticas de la palabra y la imagen, y aún más, las posibilidades de leer semiológicamente la imagen. ¿Es la imagen un signo? ¿Qué hay del signo lingüístico discreto en la imagen continua? ¿Qué hay de la imagen en el signo lingüístico? ¿Qué sentidos se traman entre una y otro? La expresión acuñada por Masotta para designar a la historieta, *literatura dibujada*, no refiere a una interacción pacífica entre arte verbal y arte visual; antes bien, nombra el espacio de una tensión problemática, no resuelta, entre códigos semiológicos enfrentados, e instala en el futuro los lugares teóricos —y también ideológicos— donde la historieta llegaría a instituirse como un objeto probable.

Mientras que la literatura occidental se habría esforzado históricamente por ocultar la dimensión visual o material de la escritura –inscripción sobre una superficie, un espacio–, para llegar a ser sólo palabra o voz –pura temporalidad desvanecida, intangible–; la historieta en cambio recupera para la escritura (y la enfrenta con) su materialidad, con la certeza obvia de que las letras efectivamente se pueden romper de un puñetazo.

En segundo lugar, la historieta es interesante para Masotta porque instala, como clave de su descripción semiológica, el concepto y el valor del *esquematismo*. Masotta lee el esquematismo en la historieta no como un contenido –ideológicamente negativo– sino como una propiedad o un rasgo formal de su lenguaje. La historieta es esquemática al nivel de la presentación visual de sus signos.¹ Y esta propiedad la coloca en el centro de la moderna cultura de masas de Occidente, en correlación histórica con los gestos vanguardistas del pop, el *happening* y el “arte comunicacional” (véase Masotta 1968a y 2004), porque constituye el índice de un preciso momento de *cambio ideológico*, una época de transición en la que una nueva estructura ideológica está revelándose.

Si los artistas pop han podido tomar a la historieta como “ejemplo” o como tema, es que había en la historieta algo más que el hecho de ser un producto de la sociedad industrial. Ese algo más hay que buscarlo, seguramente, al nivel de los aportes estéticos que existen en esa nueva realidad visual que es la historieta (Masotta 1968a: 211).

En su conferencia sobre “Los medios de información de masas y la categoría de ‘discontinuo’ en la estética contemporánea” (leída en el Di Tella, en noviembre de 1966), Masotta postula una correlación entre el crecimiento de los medios de información masiva y la producción, especialmente en las artes visuales, de una “nueva imagen” artística, un nuevo objeto estético que *“lleva en sí mismo no tanto –o bien, tanto– la intención de constituir un mensaje original y nuevo como que permite la inspección de las condiciones que rigen la constitución de todo mensaje”* (1967a: 56, y 2003: 221; las cursivas son del autor).

En este contexto, lo interesante de la historieta radica en que el esquematismo de su estructura se halla puesto de manifiesto en la superficie significativa de sus mensajes, al nivel mismo del medio, es decir: al nivel del canal de comunicación. La historieta no esconde su esquematismo, sino que revela su código; produciendo signos que *“exhiben en sí mismos la evidencia del ‘lado palpable’ que los constituye”* (Masotta 1967d: 198; cursivas del autor) y ponen al descubierto las restricciones impuestas por la materialidad del canal de comunicación elegido.

La reflexión masottiana ilumina así el valor teórico de la historieta en su intento por trazar, desplegar y recorrer “grandes correlaciones” culturales que se verían como al trasluz en la historia del siglo XX. El esquematismo del arte de masas, según Masotta, debe ser explicado no por sus supuestos efectos psicológicos y sociológicos sobre las audiencias –cf. Eco y su análisis del “mito de Superman” (1968: 249-297)–, sino a partir de su valor histórico positivo: señal de un pasaje, en el pensamiento de las

modernas sociedades occidentales, del psicologismo al formalismo; del surrealismo al pop; del psicoanálisis a la semántica.

Ahora bien, y al mismo tiempo, el esquematismo particular de la historieta, que la lleva a exhibir de un golpe no sólo los signos que utiliza, sino los modos de constitución de esos signos, y que depende de su necesidad de trasladar fenómenos inscritos en la temporalidad —la acción, el movimiento, la palabra— al espacio estático de la hoja de papel, abre para la semiología un nuevo campo de investigaciones, que abarca la *función pática* o el factor del *contacto* de los mensajes, remitiendo al estudio diferencial de las características materiales de los diversos medios de comunicación de masas y su incidencia en la recepción. El estudio de los canales de la comunicación, según Masotta, pasará a ocupar un lugar ahora dentro de la teoría de la comunicación, cuyo objeto sería:

fijar por una descripción comparativa las distintas propiedades y características —los ‘rasgos diferenciales’ [...]— de diferentes medios de comunicación y los distintos ‘espesores’, las distintas propiedades materiales perceptivas de signos y/o símbolos pertenecientes a canales diferentes (Masotta 1967d: 202; cursivas del autor).

En el interior de este “campo de estudio *pático-contacto*”, la historieta se transforma en un objeto privilegiado, en tanto sus signos revelan por sí mismos el “espesor” de los códigos y las restricciones materiales que los han generado —en una operación retórica equivalente a la del pop—, y permitiría plantear en sus términos adecuados la “paradoja, o la contradicción histórica” por la cual un “medio, preñado históricamente de un potencial desalienante sirve como vehículo ideológico” (*op.cit.*: 208). Masotta llegará a preguntarse entonces qué ocurre con unas audiencias, las de los modernos medios de comunicación de masas, que han aprendido de la historieta una forma de entrada a los mensajes regida por el esquematismo, es decir, regida por el reconocimiento del o de los códigos que están detrás de esos mensajes y los hacen posibles. En el despliegue de una formación discursiva que emerge, la historieta recupera su poder ideológicamente revulsivo, desalienante, y su valor estético; no en el nivel de sus mensajes, cuyos contenidos reaccionarios no pueden negarse, sino como una forma que propone e insiste en una *táctica de lectura* analítica y no sintética (en un imaginario del símbolo como cosa, como positividad, y no como “alma aérea”).

2. LOS SENTIDOS DE LA CRÍTICA

2.1. Estética, ética y sociedad

La producción crítica masottiana contornea los límites de su objeto de otra manera, en tanto la historieta ya no constituye allí sólo un objeto de conocimiento, sino también un objeto de valor. De esta manera, aparece situada ahora entre dos preguntas fundamentales para la formación discursiva que se está desplegando desde la se-

miología, en el universo de las ciencias sociales y humanas: la pregunta por su *sentido estético* y su *sentido ético*, y la pregunta por las *relaciones* entre ambos; por la relación entre estética y ética, o mejor, entre arte y política.

Masotta no dejará de afirmar que el objetivo de sus intervenciones críticas es, en última instancia, pedagógico. Se trata de modificar la relación habitual de un público, un sujeto colectivo, con las imágenes y los relatos que consume, para promover en esa recepción una “actitud de reflexión militante” —es decir, construir una pedagogía. Y esta modificación de los modos ingenuos de recepción de la historieta, asimismo, se desarrollará en dos direcciones simultáneas. Por un lado, la crítica masottiana apuntará a revelar, a través de la producción de un efecto de extrañamiento de esas “imágenes íntimas” para el lector —que constituyen en este, desde la infancia, una memoria cultural—, el verdadero sentido social, cultural e ideológico de sus mensajes. Por otro lado, también se trataría de esclarecer las características específicas de la historieta como arte, es decir: el intento de constituir una estética de la historieta.

Pero, ¿qué es lo que tiene que ser enseñado, según Masotta, a propósito de la historieta? El discurso crítico masottiano tiene la virtud de señalar la imbricación, problemática y tensa, entre una *estética de la imagen de historieta* y la *condición moral de sus mensajes*. Mientras que la retórica de la historieta no deja de revelar insistentemente la distancia que va de los códigos a lo real, no deja de constituir una propuesta estética desalienante; la palabra, en cambio, ancla ideológicamente a la imagen y la compromete moralmente.

De esta manera, quedan estipuladas a un tiempo dos prácticas diversas de lectura crítica. En primer lugar, una consideración estética del *lenguaje* de la historieta, esto es: de un conjunto limitado de posibilidades expresivas con una finalidad comunicativa definida, la necesidad de “contar con imágenes”, cuya genealogía podría llevar a la constitución de una “vasta prehistoria de la historieta” (Masotta 1970: 119). En segundo lugar, un análisis de la historieta como *discurso ideológico*, surgido históricamente en el interior de la eclosión de los medios de comunicación de masas, cuyo efecto alienante tiende a la legitimación de las relaciones de producción características de las modernas sociedades urbanas e industriales (*op.cit.*: 120).

La primera dirección crítica de la reflexión masottiana, afincada en la concepción de la historieta como arte visual, recupera aquellas propuestas gráficas que exploran, tematizan y ensanchan las posibilidades expresivas del código de la historieta, es decir, que reconocen en ella un “lenguaje peculiar” y un “medio específico de comunicación”.

Lo que determina en primer lugar el valor de una historieta, a mi juicio, es el grado en que permite manifestar e indagar las propiedades y las características del lenguaje mismo de la historieta, revelar la historieta como lenguaje (Masotta 1969: 6).

Coherentemente con su teorización de la historieta como un “código sin mensaje verista” (1967d: 208), Masotta privilegia las producciones y estilos que, trabajando

sobre las restricciones materiales del medio –por ejemplo, la distinta disposición del espacio en la tira y en la página–, tienden a des-realizar lo representado y a poner en primer lugar las decisiones estilísticas en torno al dibujo, es decir, la “imaginación excitada” de la materialidad de los símbolos. Al mismo tiempo, rechaza las propuestas gráficas que afirman el verismo de la representación o que habrían buscado normalizar la historieta mediante su asimilación a las características o propiedades de otras artes consagradas. En esta línea de interpretación, reivindicará algunas producciones nacionales (*Mort Cinder*, de Alberto Breccia, o *Ticonderoga Flint*, de Hugo Pratt), las cuales cumplirían con la condición común de “postular y exigir una doble lectura”: “El dibujo parece competir con el verismo fotográfico, pero sólo con la condición de revelarse a sí mismo como dibujo” (Masotta 1969: 6).

La *crítica estética* masottiana se completa con un doble movimiento. Por un lado, aborda la descripción de obras y estilos autoriales en tanto *diferenciales*; es decir, a partir de lo que no son, por sus relaciones de oposición respecto de otras obras y otros estilos. Por otro lado, concibe las decisiones estilísticas individuales como modos particulares de relación con las restricciones materiales del medio (la historieta), las que se perciben a su vez sobre el fondo de sus diferencias con relación a las posibilidades expresivas de los otros medios de comunicación (el cine, por ejemplo).

En el nivel de lo que podría denominarse la *orientación sociológica* de su crítica, Masotta lee la historieta como un género realista, esto es: como un discurso que hace referencia necesariamente a la estructura de la sociedad que lo ha producido. En el texto sobre la historia del género en Norteamérica, se señala agudamente que “la historieta no es un mensaje que dependa únicamente de dibujo, es un ‘paquete’ de mensajes donde las decisiones morales se hallan en la base de su estructura” (Masotta 1970: 68). Y esta cualidad moral del mensaje historietístico, en tanto comentario o juicio de valor acerca de las relaciones sociales en el sistema capitalista, se ubicaría en el origen histórico del género: en el centro de los conflictos comerciales e ideológicos entre los grandes cotidianos de información, en Nueva York, a fines del siglo XIX.

Acaso el texto crítico más importante de Masotta sea su análisis sobre *Dick Tracy*, la tira del dibujante norteamericano Chester Gould (Masotta 1968c: 23-29). En este trabajo convergen las dos líneas fundamentales de una crítica a la vez estética y sociológica, a partir de un doble objetivo: demostrar el carácter desalienante de la tira y, más en general, mostrar cómo la violencia en tanto contenido no necesariamente implica un efecto negativo del mensaje en el nivel de su recepción –es decir, que no puede establecerse una correlación directa entre el plano de los contenidos de un mensaje y las modalidades de su consumo.

2.2. La historia de un medio

Finalmente, el único texto de Masotta sobre la historieta al que podríamos denominar como estrictamente historiográfico (*La historieta en el mundo moderno*) constituye para nosotros un testimonio central acerca del intento de fundar una perspectiva

histórica sobre la evolución de un lenguaje, que reúna los requisitos de una concepción marxista del devenir –nunca lineal, sino dialéctico– con los principios teóricos acerca del modo de existencia social de un medio de comunicación en el interior de las modernas sociedades de masas. El texto, dominado por un *ethos* marxista, despliega especialmente una lectura sociológica del cómic norteamericano, considerado como discurso antes que como lenguaje.² Le resulta difícil a Masotta concebir una historia puramente estética de la historieta; según él, al contrario de lo que ocurre con los discursos o mensajes vehiculizados, casi no hay evolución alguna de la historieta como código, dado que sus posibilidades (retóricas, estilísticas) se constituirían de una vez con el nacimiento del medio (Masotta 1967d: 218).

Sin embargo, en este cruce simultáneo de los vectores de la reflexión marxista sobre la historia, el análisis semiológico de las estructuras de significación y, en menor medida, la reversión lacaniana de una teoría del significante, la perspectiva histórica masottiana articula un conjunto preciso y valioso de modalidades y principios de interpretación.

1º- La voluntad de establecer los períodos de la evolución de un medio –la historieta norteamericana– a la luz de sus relaciones contradictorias, siempre diferenciales, con los otros medios.

2º- Una concepción dialéctica del devenir donde, lejos de los presupuestos de una historia lineal o progresiva, los acontecimientos aparecen como reaccionando los unos sobre los otros, instaurando entre ellos líneas de ruptura, y afectándose mutuamente desde diferentes series o clases de hechos. Así, las modificaciones impuestas sobre el canal, con el pasaje del cómic de los periódicos a los *comic-books*, supondrá una redefinición no sólo en el estilo gráfico de las historietas, sino también de las audiencias a las cuales se dirige el mensaje, que se ven requeridas específicamente ahora por el mensaje historietístico. Por otra parte, el *book*, como medio original de la historieta, mientras que elimina las tácitas restricciones que imponía la aparición en los diarios, al mismo tiempo llevará a la instauración de formas de regulación externas o “públicas” –redacción del famoso *Comics Code*, en 1953.

3º- La decisión de leer los textos particulares no como índices o muestras representativas de conjuntos más amplios, sino como síntomas, que sólo revelan las líneas más importantes de una evolución en lo que no dicen, en lo que niegan o traducen como su envés de sentido –es decir, como un mensaje invertido. Esta postura estaría subtendida a la vez por la hipótesis, de cuño marxista, de que todo mensaje o forma que alcanza una posición de máxima visibilidad en un estado de la sociedad constituye en realidad el resultado de una tendencia o una fuerza social que se ha detenido y se ha tornado conservadora; es decir, que todo mensaje dominante resume o cristaliza la imagen de aquello que debe ser superado por la historia. Y, al revés, se trata de leer en los discursos periféricos o marginales –el cómic *underground*, la historieta pornográfica– todo lo que no ha sido dicho o no se dice en la superficie visible de los mensajes hegemónicos.

4º- El establecimiento de correlaciones entre hechos de diferentes series que tiendan a verificar las hipótesis más generales sobre el desarrollo histórico del arte y/o de la sociedad. De este modo, el valor de la nueva historieta norteamericana de los años

50 –la revista *Mad*, por ejemplo– residiría en la práctica generalizada de la *parodia*. Y esto por varias razones: (a) porque la parodia refleja la conciencia de la especificidad del lenguaje de la historieta frente a los otros medios de comunicación; (b) porque, en tanto estructura de significación, la parodia dice, con el mismo lenguaje, aunque problematizado, lo que niega o lo que no dice el discurso parodiado; y (c) porque el estilo paródico emparenta la nueva historieta con la actitud pop de desenmascaramiento de los códigos que rigen la relación del hombre con sus objetos.

5º- La postulación, en fin, basada todavía en el *ethos* marxista, de un constante reenvío entre ciertas pautas socioeconómicas generales, leídas a la luz de los avatares históricos del modo de producción capitalista, y su resolución simbólica en el discurso, a través de la mediación de las restricciones materiales específicas generadas por el medio analizado, la historieta.

NOTAS

¹ Como arte visual, la historieta se organiza esquemáticamente a partir de unas cuantas oposiciones significativas; es decir, el mensaje historietístico remite para su codificación/decodificación a una serie de oposiciones binarias simples y una red mínima de posibilidades de combinación (sobre la semántica del globo de historieta, por ejemplo, véase Masotta 1967c).

² En esta propuesta de investigación histórica, acaso el aporte más fructífero del libro esté en las observaciones sobre el surgimiento del *comic-book*, como un medio de comunicación original, y las consecuencias de este acontecimiento en la estética y la ideología de la historieta (Masotta 1970: 78-101).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ECO, U. (1968) *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- MASOTTA, O. (1967a, comp.) *Happenings*. Buenos Aires: Jorge Álvarez.
- ____ (1967b) *El arte pop*. Buenos Aires: Columba.
- ____ (1967c) “El ‘esquematismo’ contemporáneo y la historieta”, en *Técnica de la historieta*, de E. Lipszyc (ed.), VII-IX. Buenos Aires: Escuela Panamericana de Artes.
- ____ (1967d) “Reflexiones presemiológicas sobre la historieta: el esquematismo”, en Eliseo Verón (ed.), *Lenguaje y comunicación social*. Buenos Aires: Nueva Visión, págs. 192-222.
- ____ (1968a) *Conciencia y estructura*. Buenos Aires: Jorge Álvarez.
- ____ (1968b) “Presentación”, en *Literatura Dibujada* 1, págs. 3-6.
- ____ (1968c) “Dick Tracy o las desventuras del delito”, en *Literatura Dibujada* 2, págs. 23-29.
- ____ (1969) “Breccia de cerca”, en *Literatura Dibujada* 3, págs. 3-8.
- ____ (1970) *La historieta en el mundo moderno*. Buenos Aires: Paidós.
- ____ (2004) *Revolución en el arte*. Buenos Aires: Edhasa.
- VERÓN, E. (1969) “Hacia una ciencia de la comunicación social”, en *Lenguaje y comunicación social*. Buenos Aires: Nueva Visión, págs. 9-29.

LA EXPERIENCIA DE LA LECTURA A TRAVÉS DE UNA HISTORIA DE ALBERTO BRECCIA

DANIELE BARBIERI

RESUMEN

El autor propone una lectura del cómic contemporáneo a través de seis niveles, desde un primer nivel de la lectura narrativa de base hasta un último nivel, denominado “lectura integral y recorrido de lectura”. Los puntos focales del texto son la tensividad rítmica que transmite la historia y, sobre todo, las relaciones entre la experiencia vivida y la experiencia narrada. El ensayo concluye con la propuesta de una intensa relación del rito con la forma tensiva y narrativa de este cómic de Trillo y Breccia.

Palabras clave: historieta - lectura - Alberto Breccia - Carlos Trillo

ABSTRACT

The author proposes a reading of contemporary comics through six levels, from an initial level of basic reading narrative to a final level called comprehensive reading course. The focal points of the text are rhythmic tensivity transmitting the history and especially the relations between lived experience and the experience narrated. The paper concludes with the proposal about an intense relationship between ritual and tensive form and narrative in Trillo and Breccia's comic.

Keywords: comic - reading - Alberto Breccia - Carlos Trillo

SOBRE EL AUTOR

Semiólogo italiano. Doctor en semiótica por la Universidad de Bologna con una tesis doctoral dirigida por Umberto Eco titulada “Tiempo, imagen, ritmo y relato”. Enseña en la Universidad de Bologna y Urbino. Ha trabajado en numerosos proyectos de investigación en semiótica del cómic, del ritmo y la narratología. Uno de sus libros más conocidos en lengua castellana se titula *Los lenguajes del comic* (Paidós). En 1992 proyecta y coordina el proyecto internacional *Encyclomedia*.

LA EXPERIENCIA DE LA LECTURA A TRAVÉS DE UNA HISTORIA DE ALBERTO BRECCIA

DANIELE BARBIERI

El análisis del significado, cualquiera que sea la metodología empleada, no es suficiente para rendir cuenta de la *eficacia retórica* de un relato, o en otras palabras, de su capacidad para transportar al lector a lo largo de un recorrido emotivo eficaz. La individualización de un esquema narrativo, de los roles actanciales, de las atribuciones de valor, etc., son todos ellos pasos útiles para alcanzar una mejor comprensión del texto narrativo, pero no nos permiten, de por sí, distinguir un texto eficaz de un texto que no lo es.

Y viceversa. Si no estamos en grado de evaluar la eficacia retórica de un texto narrativo, no estaremos en grado de evaluar la incidencia con la cual sus significados pueden alcanzar la fruición del lector. Este aspecto es tanto más verdadero en cuanto la fruición del texto no es un factor obligatorio, en la medida en que se basa en el interés del lector estimulado por la eficacia del texto mismo. En cuanto estemos, como lectores, más obligados por las circunstancias de lectura y comprensión del texto, menos será la eficacia retórica. Nadie nos *obliga* a la fruición textual de la mayoría de los textos narrativos (literarios, filmicos, gráficos, ilustrativos) con los cuales estamos continuamente en contacto: para todos estos textos, la cualidad del recorrido emotivo sobre el que será transportado el lector será una condición imprescindible para la transmisión misma de su significado.

Nuestra hipótesis¹ se centra en el hecho de que la eficacia retórica depende del sistema de *tensiones* y resoluciones que el texto construye en el curso de la lectura misma,² sobre

todo por los efectos de *ritmo* que el texto produce a través de sus recorridos tensivos. Recorridos y efectos rítmicos que son producidos por la sucesión de los significantes y por la sucesión de los significados. Pero en un texto narrativo (en forma diferente a lo que sucede, por ejemplo, en los textos poéticos y musicales), la dimensión del significado es más influyente, y requiere por lo tanto, debido a esto –y además por su mayor complejidad–, de una mayor profundización. Propondremos, entonces, un recorrido analítico de *seis niveles* aplicado a un objeto narrativo de historietas, un texto argentino del año 1976 diseñado por Alberto Breccia a partir de un guión de Carlos Trillo, o más específicamente: el episodio titulado “Ojo por ojo” de la serie *Un tal Daneri* (conformado por siete páginas en blanco y negro, realizado en tinta china con varias técnicas y collage). Los niveles que organizan nuestro discurso son niveles diversos de análisis y comprensión del texto, no necesariamente sucesivos en relación con una fruición real del texto; sólo en el último nivel trataremos de delinear, en su adecuada complejidad, el recorrido emotivo a través de los ejes o líneas de lectura que el texto propone al lector.

PRIMER NIVEL: LA LECTURA NARRATIVA DE BASE

El primer nivel, preliminar y que antecede a cualquier otro, es el nivel que corresponde a la comprensión de base de la forma narrativa, es decir, a la comprensión del relato. El efecto de una comprensión de este tipo es algo similar a este resumen o sinopsis:

Daneri entra en un local de ambiente indefnido para cumplir una misión: romperle las manos al pianista Marengo, por encargo de Julieta. Luego de haberlo hecho, es seguido por un amigo de Marengo quien le revela que Julieta, una modelo famosa, lo ha engañado, siendo ella la perseguidora de Marengo y no al revés, como le había hecho creer a Daneri. Luego de una larga reflexión, Daneri se reúne con Julieta, pide que se le pague por su trabajo y luego toma venganza por el engaño destruyendo el rostro de ella siguiendo la antigua ley del “ojo por ojo”.

No es este el único resumen que puede extraerse del texto de Breccia y Trillo. Podemos imaginarnos fácilmente versiones más concisas y detalladas, pero también versiones distintas, con divergencias más o menos acentuadas. Poco importa cuál sea la comprensión de base, pero es indispensable que esta exista. Este resumen será del cual partiremos, considerando que sea presumiblemente muy similar a la lectura de base realizada por un lector modelo occidental.

SEGUNDO NIVEL: EL ANÁLISIS GENERATIVO

En el segundo nivel de análisis podemos describir el relato según las categorías de la semiótica generativa.³ Nos daremos cuenta de que no estamos en frente de un solo relato, sino de dos, de los cuales el primero funciona como la fase de *manipulación* del

segundo. En el primer relato, encontramos un *destinador inicial* (Julieta) que encarga a Daneri (*sujeto*) hacer el mal (*objeto*) a Marengo (*destinatario*). La fase precedente –al inicio de los hechos narrados– de la *manipulación* se hace evidente a través del diálogo entre Daneri y Marengo, la *adquisición de la competencia* es implícita, exceptuando quizás su fase conclusiva, en la cual Daneri encuentra a Marengo; mientras el texto se concentra en la *fase de la performance* y, sobre todo, en la fase de la *sanción* (negativa) llevada a cabo por el amigo de Marengo (*destinador final*).

El segundo relato se construye a partir de esta *sanción negativa*, a través de la cual el *destinador final* del primer relato se vuelve un *destinador inicial* y protagonista de la *nueva manipulación*. Daneri siempre es el sujeto que *adquiere la competencia* a través de la reflexión y la observación de la imagen de Julieta. Cuando Daneri entra en la casa de Julieta, ella se dispone como *destinador final* del primer relato (con una *sanción* obviamente positiva), y Daneri parece seguir este trayecto; pero enseguida el juego se hace más explícito y Julieta es reconfigurada inmediatamente como *destinatario* de la acción de Daneri, acción orientada a procurar el mal (*objeto*) sobre ella (*destinatario*) para poder recuperar una situación de justicia. La *sanción final*, ambigualmente positiva, se propone directamente a través de la palabra del narrador.

Marengo y Julieta se colocan sobre los polos de una oposición axiológica que podríamos describir como *ser vs. parecer*. Pero esta relación no es explicitada en el transcurso del relato sino en la fase de la *primera sanción*, cuando el amigo de Marengo revela a Daneri la verdadera situación o estado de las cosas. El largo paseo solitario de Daneri tiene la función tanto de hacer evidente la contraposición como de mostrar que Daneri se encuentra en realidad del mismo lado de Marengo, en el lugar del *ser*. La mentira de Julieta asume entonces, en este punto del relato, el aspecto de un enfrentamiento personal, el cual se le hace evidente a Daneri por las palabras de Marengo.

La misión de Daneri es, a partir de aquí, recuperar una situación de justicia, en la cual Julieta sea trasladada desde el mundo del *parecer* al mundo del *ser*, un mundo que pertenece tanto a Daneri como a Marengo. Obviamente, también la justicia misma será aquella que pertenezca a este mundo, la justicia de los antiguos, la justicia del “ojo por ojo”.

TERCER NIVEL: LA LECTURA NARRATIVA PROFUNDA

A partir de las consideraciones anteriores podemos ahora explicar una serie de aspectos de carácter gráfico. Toda la primera parte de la historia se distingue por un signo gráfico oscuro y *sucio*. La tinta es extendida “al seco”, las manchas de color negro poseen una textura y unos márgenes inciertos, las figuras están repletas y densas de signos nerviosos e irregulares, las tonalidades oscuras son dominantes.

Hay un signo diferente que sólo se encuentra al inicio, en la primera viñeta de la página 1, allí donde la imagen muestra unas vallas publicitarias. Más adelante, el có-

mic regresa a la misma función semiótica al comienzo de la página 3. En este punto del relato, el signo es *limpio* y perfectamente definido, tendencialmente claro y realizado con la técnica del collage y ya no con tinta china. Este tipo de signo regresa en la página 5, cuando vemos por primera vez el rostro de Julieta en una valla publicitaria.

Lo mismo ocurre en la página 6, cuando Julieta es dibujada en su propio ambiente y cuando Daneri, siempre oscuro y sucio, se encuentra frente a ella. En este punto, Julieta está dibujada en tinta china pero tiene una consistencia similar a los objetos visuales del collage de las páginas precedentes.

Ahora bien, es evidente que la oposición visual entre lo *oscuro*, lo *sucio* y lo dibujado *a mano*, por un lado, y lo *claro*, lo *limpio* y el *collage*, por otro, corresponde sobre el plano figurativo a la oposición entre el *ser* y el *parecer* que hemos trazado antes. La venganza de Daneri se configura como un movimiento simple para reconducir a Julieta al mundo del *ser* también desde el punto de vista gráfico. Si observamos las cuatro viñetas en las cuales se describe la acción conclusiva de Daneri, percibiremos una progresión del aspecto de Julieta hacia la dirección de lo informe, lo sucio y lo oscuro: finalmente su figura se reduce a una mancha, aún más incierta eidéticamente en relación con las otras figuras encontradas a lo largo de la historia.

En las últimas dos viñetas, finalmente, mientras la voz fuera de campo expone su propia sanción, Daneri abandona el mundo del *parecer* de manera definitiva (al cual resiste, más allá del destino de Julieta) para retornar al crudo, violento pero sincero mundo del *ser*, el cual es, por otra parte e indudablemente, el suyo. La oposición de valores se manifiesta como una oposición gráfica; la oposición gráfica le da cuerpo y espesor, interés a la oposición de los valores.

CUARTO NIVEL: LA LECTURA TENSIVA

La historia comienza con una larga secuencia de acercamiento. Esta secuencia no posee sólo la función de relatar una fase narrativa: es evidente que Daneri sabe dónde quiere ir y no tiene necesidad de adquirir una competencia práctica que ya posee. Se trata, antes bien, de una dilatación, de un retardo; sabemos que *algo debe suceder*, y que este algo aún no acontece. Esta dilatación tiene dos objetivos: uno es local –hacer crecer la expectativa del lector introduciéndolo en un estado de tensión– y el otro es global, general –comenzar la introducción de un ritmo narrativo *lento* y *cauteloso*, constituido por largas fases de tensiones y de resoluciones veloces.

La tensión crece hasta la tercera viñeta de la página 2, para encontrar una resolución en la cuarta viñeta y terminar en la quinta. Pero la acción realizada por Daneri se produce muy temprano en relación con la economía de la historia para poder ser aceptada como una acción conclusiva: el lector espera que un relato posea un sentido extranarrativo, una moral (sobre todo una historia de este tipo, que pertenece a toda una tradición, como lo es la del cómic argentino, hecho de historias breves de carácter

moral), y una historia que concluye de esta manera, ya a partir de la segunda página no sigue evidentemente esta tradición.

La tensión del lector no se reduce o aplaca del todo y encuentra un nuevo alimento en las imágenes de la página 3. También aquí una sola viñeta habría sido suficiente para relatar todo aquello que sin embargo aquí requiere de tres viñetas o quizás cuatro: de nuevo, estamos en presencia de un mecanismo dilatorio, que tiene como finalidad una acumulación tensiva y un *rallenti* rítmico.

A su vez, la conversación de Daneri con Marengo se desarrolla *a baja velocidad*, a través de recapitulaciones y preguntas retóricas, llegando hasta la información crucial sólo hasta la quinta viñeta de la página 4, mientras que a las últimas viñetas de la misma página se les da un rol de *cola* y despedida (similar a lo que ocurre en la última viñeta de la página 2).

La quinta viñeta, en la página 3, nos muestra a Daneri inmerso en las calles de la ciudad nocturna. Las cuatro viñetas de la primera tira de la página 5 confirman el gesto de su caminar, con la implicación de duratividad e iteratividad, mientras en la segunda tira se nos muestra un evento minimal: el interés de Daneri por el manifiesto de Julieta, sin que el lector pueda aclararse el motivo de este. Del resto, la última viñeta de la página confirma el tema de la caminata solitaria, como si no hubiese sido nunca interrumpida.

El comienzo de la página 6 nos anuncia que la situación ha cambiado y que estamos por alcanzar una solución: la presencia de una didascalia que define con una cierta precisión el lugar (mientras el deambular anterior de Daneri era indeterminado), la situación estática luego de muchas viñetas levemente dinámicas, el regreso de la voz (luego de varias viñetas mudas), el encuadre desde abajo (mientras que los anteriores eran horizontales o desde lo alto), la tonalidad ligeramente más clara. El relato está volviendo hacia una cierta definición, luego de una fase de indeterminación a través de la cual el lector está legitimado para esperar algo relevante que va a suceder.

Cuando llegamos finalmente a un evento que posee todos los requisitos para ser considerado como “decisivo”, el evento se prolonga en cuatro viñetas. Podemos notar que luego del primer puñetazo de Daneri, el rostro de Julieta ha tomado el aspecto gráfico de todos los personajes de la historia, pero Daneri continúa enardecido, hasta reducir la cara de Julieta a una pura mancha de tinta. La insistencia sobre el evento crea saturación y, de nuevo, la espera de un cambio; de esta forma la llegada de la fase de la *sanción final* se convierte en una etapa fuertemente programada.

QUINTO NIVEL: LA LECTURA RÍTMICA

Como hemos ya anticipado en las observaciones anteriores, el ritmo narrativo de esta historia es *solemne*. Los momentos cruciales de los recorridos narrativos que se suceden están intercalados por largas secuencias dilatorias.

Al inicio del relato, muchas viñetas introductorias preceden un pequeño núcleo en el cual son presentadas conjuntamente la fase de *manipulación* (a través de las palabras de Daneri –“me manda una muchacha llamada Julieta”–) y la fase de *performance*. Muchas otras viñetas preceden la explicación del amigo de Marengo, que funge al mismo tiempo como *sanción negativa* del primer recorrido y como *manipulación* del segundo. Otras viñetas preceden la fase de *performance* del segundo recorrido narrativo; y sólo a posteriori podemos percatarnos de que en su trayecto está escondida una adquisición de *competencia cognitiva*. Al final, la fase de *performance* se prolonga enormemente, con un relieve muy intenso y aun si la sanción final no tarda en producirse, esta llega justo cuando el cómic repropone el tema del *divagar*, el cual ha caracterizado todas las fases de dilatación precedentes.

Esto indica que unos pocos puntos o zonas de enorme relieve se encuentran dispersos en un *contexto tensivo* de alta intensidad, constituido por una sola espera vacía de acontecimientos. Aunque estas imágenes no relaten casi nada –ya que gran parte de estas viñetas no introducen novedades significativas–, ellas deben ser leídas y marcan por lo tanto el tiempo de la lectura. Si fuesen eliminadas o condensadas, la historia sería igualmente comprensible, pero cambiaría internamente el avance rítmico.

Es legítimo sostener que las imágenes de la caminata de Daneri sirven para relatar el traspaso de su toma de decisión; aún más, desde el punto de vista particularmente narrativo, pocas palabras de una didascalia (algo así como: “Daneri estaba sorprendido y estaba reflexionando sobre qué hacer”, o también para lanzar un efecto de focalización externa: “Daneri caminó por un largo trecho”) podrían tener la misma función. La diferencia entre este relatar por imágenes repetidas y su resumen en pocas palabras no se ubica por lo tanto en el plano o rol informativo-narrativo, sino en la construcción de una *duración* en el campo de la experiencia del lector.

En otras palabras, la secuencia de imágenes que requiere ser recorrida con un largo tiempo de separación, demanda que el lector *viva en primera persona* una duración que es larga en relación con las duraciones de las acciones representadas hasta ese momento. El transcurrir efectivo del tiempo es algo diferente a su descripción; y esta diferencia es del mismo tipo que el que distingue la *experiencia directa* de un evento de los relatos que puedan hacerse sobre él.

SEXTO NIVEL: LA LECTURA INTEGRAL

Y EL RECORRIDO DE LECTURA, VIVIR UNA HISTORIA RELATADA

Digamos entonces, que el relatar no puede reducirse a una simple exposición de los eventos relevantes de una historia. El tiempo del relato (contrapuesto al tiempo relatado, de acuerdo con la oposición clásica *erzählseith vs. erzählteZeit*)⁴ es un elemento crucial, ya que su duración es experimentada de manera directa y no simbólicamente por el fruidor del texto. En otras palabras, el fruidor vive el tiempo del relato, porque

es *el tiempo de su misma experiencia* normal y mundana, el tiempo de su interacción normal con el mundo. Este tiempo no es llenado por eventos reales sino por eventos relatados, simbólicos.

De esta manera, a través de la gestión de la duración del relato, los eventos relatados se cargan de los aspectos del mundo real, volviéndose, al menos desde el punto de vista temporal, eventos reales como aquellos experimentados en la vida misma. Aun si el suceso de Daneri burlado por Julieta, y luego el Daneri protagonista de una venganza, es una historia relatada, las tensiones, las esperas, los caminos complejos que la historia produce son eventos reales, y por tanto comparables con otros eventos del mundo real.

A través de esta interrelación entre realidad y *fiction*, el lector puede vivir los eventos relatados.

Cuando termina una experiencia real, lo que conservamos en la memoria está fuertemente determinado por la *sucesión temporal de la experiencia misma*, con sus tensiones, resoluciones y avances rítmicos, mientras que aquello que antes era real se vuelve ahora simbólico. Cuando una experiencia real termina, su cualidad no es muy diversa de la cualidad de una experiencia bien relatada, con las tensiones y sus duraciones adecuadas. En la memoria, la experiencia real y aquella que está bien relatada pueden parecer muy poco diversas, casi indistinguibles por su cualidad.

La experiencia vivida y la experiencia bien relatada gozan por tanto de una cierta semejanza cuando están activadas, y son bastante idénticas a posteriori. Ciertamente, la experiencia relatada adolece del componente de la acción como tal de parte nuestra, componente típico de la experiencia realmente vivida; pero en compensación, la experiencia relatada es por lo general *más interesante* que la vivida, ya que —como sabemos— no se relatan sucesos si no poseen para nosotros cierto interés. En la vida de todos los días, el suceso es naturalmente aquello que es, sea interesante o no. Esto nos explica ya de por sí el éxito de las formas narrativas como la novela, el film o las historias del cómic, inevitablemente más interesantes que lo real por el hecho de que, por su naturaleza, se vuelven más significativas.

Pero en este juego entre el relato y el lector hay muchas cosas más. La experiencia relatada en una novela, en un film o en un cómic (y por lo tanto de una experiencia vivida indirectamente de la manera ya descrita) no es simplemente una experiencia personal. Su naturaleza es *pública* por el hecho de que está destinada a un campo de fruiciones individuales distintas y esto la vuelve una *experiencia compartida*, una experiencia que puedo vivir a través de modalidades similares a cualquier otra persona.

Este hecho es particularmente evidente en relación con aquellos tipos de narración que se pueden fruir en un estado de *copresencia*, como en el teatro o el cine; sin embargo, este aspecto no es menos importante cuando nos referimos a las narraciones sobre soportes gráficos. El hecho de que mi fruición personal no sea

contemporánea con la de los otros no contradice el hecho de que ella sea similar y que los otros seguirán paso a paso el mismo *recorrido tensivo*, con tránsitos rítmicos análogos a los míos.

En suma, en la fruición de una historia relatada (así como también de otros tipos de textualidad expresiva) experimentamos un *mecanismo de sintonía* socialmente compartido no-disímil de la sintonía que se produce en situaciones rituales, en las cuales el hecho de que los participantes compartan comunitariamente los gestos y las percepciones los vuelve sujetos solidarios de una misma colectividad. El relato se vuelve, de esta manera, una suerte de esquema virtual, tan inclusivo y participante en la misma medida en que está retóricamente bien logrado. Desde esta perspectiva, por lo tanto, la ausencia de la acción por parte del sujeto se vuelve menos relevante: en el interior de un rito, de hecho, la acción del sujeto está regulada por el rito mismo, y no es producida para modificar el curso de las cosas, sino para confirmarlo. Es una acción conforme, ritualizada, impersonal, en la cual el sujeto no está involucrado a través de una manera fuertemente intencional: ciertamente, estar presente en un rito también a través de las acciones es mucho más participativo que el hecho de asistir, pero la distancia entre estas dos situaciones es mucho menor de la distancia entre una *acción vivida* individualmente y una *acción relatada* por otros, en las situaciones no rituales de nuestra vida.⁵

La sensación casi *litúrgica* que produce el relato de Trillo y Breccia en aquella persona que lo lee y lo mira está ligada a este mismo sentido de la *participación viva* en un ritual colectivo, que en este caso se vuelve particularmente eficaz. Los valores puestos en juego (*ser vs. parecer, lealtad vs. engaño, sentimiento vs. dinero*) asumen la importancia que merecen, ya que se encuentran en la escena del rito, en un lugar percibido como justo no sólo para mí como lector individual, sino también para mí como miembro de una comunidad de lectores de este texto. El hecho de tratarse de valores relevantes contribuye con la plenitud de este texto y su profundidad ética: el hecho de que estemos o no de acuerdo con la acción vengadora de Daneri, que la encontremos justificable, excesiva, misógina o viceversa, no nos autoriza o permite negar que el tema puesto en juego en esta historieta es un tema *ético*, y que los tiempos en los cuales se desarrollan los eventos son *tiempos lentos de decisiones sentidas* como moralmente determinantes.

Breccia y Trillo ponen en movimiento una catarsis, pero una catarsis del lector, mucho más intensa que aquella que ha sufrido el protagonista. Es más, es precisamente el sufrimiento del protagonista, el cual podemos experimentar sin padecer, el que nos conduce sobre el camino compartido de la solución.

Traducción de Rocco Mangieri

NOTAS

¹ Para un tratamiento más amplio del tema, véase Barbieri (2004).

² Estamos considerando una lectura modelo, inspirada en el concepto de “lector modelo” de Eco (1979).

³ Nos referimos al modelo de Greimas (1982).

⁴ Véase al respecto Genette (1972).

⁵ Sobre el rito y sus relaciones con el espectador-participante, véase Tagliaferri (2006).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBIERI, D. (2004) *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*. Milán: Bompiani.

ECO, U. (1979) *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milán: Bompiani.

GENETTE, G. (1972) *Figure III. Discours du récit*. París: Seuil.

GREIMAS, A. J. (1983) *Du sens II. Essais sémiotiques*. París: Seuil.

TAGLIAFERRI, R. (2006) *La “magia” del rito. Saggi sulla questione rituale e liturgica*. Padova: Edizioni Messaggero.

CUÉNTAME TU HISTORIA: VIDA Y ESTRUCTURA EN “LINT” DE CHRIS WARE Y “WILSON” DE DANIEL CLOWES

AMADEO GANDOLFO
(UBA/CONICET)

RESUMEN

Analizamos los cómics *Lint*, de Chris Ware, y *Wilson*, de Daniel Clowes. Estudiamos el emplazamiento de estos trabajos dentro de la obra de ambos y del mundo de los cómics independientes norteamericanos, focalizando en sus elecciones formales y su dimensión narrativa.

Palabras clave: cómics alternativos norteamericanos - Daniel Clowes - Chris Ware - estructura narrativa - biografía

ABSTRACT

We analyze the comics *Lint* by Chris Ware and *Wilson* by Daniel Clowes. We consider the location of these works inside the larger body of work of both authors and in the world of independent north-american comics, focusing on their formal choices their narrative dimension.

Keywords: American alternative comic - Daniel Clowes - Chris Ware - narrative structure - biography

SOBRE EL AUTOR

Licenciado en Historia por la Universidad Nacional de Tucumán. Becario Conicet, en proceso de escritura de su tesis sobre caricatura política y humor gráfico en Argentina entre 1955 y 1976 en el marco del doctorado en Ciencias Sociales de la UBA. Escribe en su blog (www.elbailemoderno.com) y en revistas como *Haciendo Cine*, *Comiqueando* y *Crisis*. Correo electrónico: amdgandolfo@gmail.com.

CUÉNTAME TU HISTORIA: VIDA Y ESTRUCTURA EN “LINT” DE CHRIS WARE Y “WILSON” DE DANIEL CLOWES*

AMADEO GANDOLFO

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo analiza *Lint* y *Wilson*, historietas de Chris Ware y de Daniel Clowes, respectivamente. Busca poner en fase el trabajo realizado por Charles Hatfield en *Alternative Comics* (2005), con elementos teóricos propuestos por Thierry Groensteen en *The System of Comics* (2007) y tomar en cuenta su organización formal, las estrategias utilizadas para narrar la biografía de sus protagonistas y el ritmo que impone a sus temas y a la representación del pasaje del tiempo.

Hatfield toma un camino que acentúa tanto la historia del *comic book* como un producto industrial de la cultura norteamericana: la consagración artística de sus creadores. Los cómics alternativos se distinguen así por “el rechazo de las fórmulas *mainstream*; la exploración de géneros nuevos (...) [y] géneros largamente descuidados; una diversificación del estilo gráfico; un naciente internacionalismo (...) la exploración de temas profundamente personales” (Hatfield 2005: X).** Esta perspectiva va unida a una preocupación y alegato por el cómic como un arte narrativo largo y por una preocupación con el formato, que influye estilo y contenido. Pone en tensión el *comic book* y la novela gráfica y resalta el origen de la segunda en el primero.

Las obras que analizaremos, sin embargo, han sido producidas como trabajos completos, sin serialización. Para Clowes, *Wilson* es su primera novela gráfica ori-

ginal. *Lint* aparece en la antología de Ware, *Acme Novelty Library*, y es un capítulo dentro de una narrativa más larga serializada allí, pero la elección de contar una vida entera y la selección de un personaje secundario la marcan como un objeto independiente. Ambas se alejan del *comic book*. Esto se refleja en la manera en que lidian con las características del cómic y su historia.

En cuanto a Groensteen, su aproximación es semiótica: considera los cómics como un sistema que está principalmente basado en las imágenes. Según él, el cómic es esencialmente narrativo: “La aparente irreductibilidad de la imagen y la historia es resuelta dialécticamente a través del juego de imágenes sucesivas y a través de su coexistencia, a través de sus conexiones diégeticas y a través de su exposición panóptica” (2007: 9). A estos parámetros, el autor los llama “sistema espacio-tópico” –para referirse a la manera en que está organizada la página– y “artrología” –para referirse a las conexiones que se producen entre las imágenes. El principio básico que ordena la historieta es su solidaridad icónica. Las imágenes “presentan las dobles características de estar separadas (...) y a la vez estar plástica y semánticamente sobredeterminadas por su coexistencia *in praesentia*” (2007: 18). A ello le llama “trenzado”, que se despliega sincrónica y diacrónicamente en el tiempo y el espacio (2007: 147). También emplearemos la distinción que realiza de las funciones del marco que encierra a un cuadro. Estas son seis: cierre, separativa, rítmica, estructurante, expresiva, de lectura (2007: 40-56).

2. “LINT”: LA VIDA EN UNA PÁGINA

Lint es la historia de Jordan Wellington Lint, un matón de secundaria, mujeriego, estrella de rock fallida, marido desastroso, hombre reencontrado con Dios y la religión y finalmente viejo patético y solitario. Jordan es un personaje secundario de la narrativa larga en la que Ware trabaja desde el 2005, llamada *Rusty Brown* por su protagonista, un gordito *nerd* de anteojos y pelo colorado, acosado en la escuela, fanático de Supergirl, con un único amigo, Chalky White. Rusty, a su vez, procede de una serie de tiras aparecidas en *Acme Novelty Library*. Allí era un hombre maduro que sin embargo conservaba su obsesión por el detrito de la cultura popular. El *desarrollo narrativo* era siempre el mismo: una competencia por la posesión de algún objeto coleccionable en la cual Rusty terminaba engañando a Chalky y apropiándose. En una oposición clásica de comedia, Chalky era tan bueno e inocente que no se percataba de la estafa. Pero estas tiras también revelaban un costado oscuro de Rusty, mostrándolo como un recluso hogareño que vive en la mugre y el abandono.

A partir de allí Ware comienza a tejer su próxima gran historia. Opera como los artistas *underground* de los 60, mediante la “apropiación de personajes, estilos, géneros y tropos populares (...) para fines radicalmente personales” (Hatfield 2005:

18). Ware realiza esta operación hacia el exterior y también hacia el interior de su obra. Muchas de sus historias proceden de elementos que parecían descartables. Él lo dice: “Creo que esa es la manera en que la mayoría de mis personajes comienzan, como personajes en broma, y luego me vuelvo más patético o simpático con respecto a ellos y se vuelven más sinceros” (Wivel: 2011). En un juego de muñecas rusas, un personaje secundario de la narrativa de *Rusty Brown* se convierte en protagonista de una propia, adquiere una relación modular con aquella que la engendró. *Lint* cuenta la historia de Jordan, desde su infancia hasta su muerte, a razón de un año por página.

La Figura 1 nos muestra la primera página de *Lint*. La casa familiar domina el centro y, como una estrella oscura, ejerce un influjo gravitacional sobre toda la historia. Hacia su izquierda, escaleras descendentes. A su derecha, el encapsulamiento de la familia en una foto inmutable. Estas escaleras, esa familia, introducen algunos de los temas que luego se trenzarán a lo largo de la historia. Se podría decir que en esta introducción, los marcos cumplen una función de lectura, pues delimitan una serie de elementos que tendrán una importancia vital. Es la única página del libro que no está contada desde el punto de vista de Lint. Ware parece decirnos que esa casa, esas obligaciones familiares, y el final trágico y patético de Lint están predestinados (Ware 2010: 4). Luego nos encontramos por primera vez con Lint... como un conjunto de puntos rojos, negros y blancos. Este es Jordan Lint llegando a la vida, o al menos a la autoconciencia, un par de semanas luego de su nacimiento, percibiendo el primer color que los bebés pueden observar: el rojo. En segundo lugar, refiere a los “puntos ben-day”, una forma de impresión consistente en cubrir la superficie con puntos de colores que, a la distancia, asemejan colores uniformes. Este proceso fue utilizado para la impresión de historietas durante gran parte del siglo XX. De este modo, Jordan Lint nace no sólo como un ser humano en el contexto diegético de la obra, sino también como un personaje de historieta en el contexto extradiegético. Al mismo tiempo, la conciencia de Lint inmediatamente enmarca las primeras formas que reconoce en... marcos de paneles de historieta. Para Lint, como para Groensteen, un marco engendra, influye y contiene la totalidad de la imagen que se desarrolla en su interior. Los marcos aquí cumplen una función estructurante. Sin embargo, en la página siguiente ya observamos un cuadro sin marco, caótico, en el cual vemos a Lint-bebé desnudo y una mamadera. Esto se convertirá en una constante a lo largo del cómic: una sucesión de paneles estructurados, metronómicos y detallistas, acompañados por paneles que ocupan un lugar preferencial en la página donde se superponen imágenes, pensamientos, tipografías y eventos de forma caótica.



Figura 1. La primera página de *Lint*.

Cada página de este cómic representa un año en la vida de Lint. Por supuesto, una página no puede contener en su interior el conjunto de eventos de un año cronológico, entonces observamos selecciones, fragmentos, escenas que oscilan entre lo importante y lo banal. De esa manera, cada página es un “multimarco” que al encerrar una determinada cantidad de tiempo cumple una función de cierre. Sin embargo, las conexiones entre las páginas no se resuelven de manera sencilla para el lector, que tiene que reconciliar cambios bruscos en la personalidad y situación de Lint. Es ahí que entra a funcionar el trenzado, que se despliega a medida que el autor va repitiendo una serie de elecciones artísticas, motivos, la recurrencia del personaje principal.

Esta utilización del tiempo se acopla al formato. *Lint* fue impreso en un libro de 23 x 17, pequeño y apaisado, en el que cada año ocupa la totalidad de la superficie que el ojo captura. Cada página de *Lint* es una unidad discreta, y cuando nuestro ojo salta de una a otra está saltando en el tiempo un vacío que es el mismo vacío del espacio en blanco que las separa. Responde a una decisión estructural –la necesidad de que cada año ocupe nuestra atención total– pero también a una decisión narrativa: esta es una historia sobre un personaje secundario, pequeño e insignificante, que nunca logra mejorarse.

Lint envejece y su cara va perdiendo su forma circular para aproximarse a un rectángulo. Cachetes de perro bulldog, carencia de pelo, crecimiento de rayas al costado de la boca. Al mismo tiempo, Lint mantiene la línea limpia de los personajes de Ware: su envejecimiento no va acompañado de un afeamiento del código estilístico, sino de

una progresión de líneas que marcan su cara, que conserva sus colores primarios, sus ojos redondos como pasas.

Ware nunca juzga a su protagonista, a pesar de que lo muestra haciendo cosas horribles. Durante la primera parte de su vida, Lint acosa a sus compañeros de clase, choca su automóvil causando la muerte de su mejor amigo, probablemente viola a la hermana de Chalky White, malgasta la fortuna de su familia en un intento de ser un músico famoso. Luego experimenta un quiebre, que lo lleva a casarse, tener dos hijos y volverse un católico devoto. Este cambio, en mitad de la historia, juega con nuestras expectativas al plantearnos que quizás tenga un final feliz. Pero Lint engaña y abandona a su esposa, se vuelve a casar y retorna a la casa familiar luego de la muerte de su padre.

Finalmente, en las últimas páginas de la historia, Ware quiebra su estilo para presentar un acto espantoso: Lint le quiebra el brazo a uno de sus hijos. La secuencia es presentada desde el punto de vista de Lint, quien ingresa en una página web y encuentra una entrevista a su hijo, convertido en una especie de novelista-dibujante, en la cual narra sus problemas familiares. La página es del blanco de un navegador de Internet. Los únicos injertos son una serie de caras de Lint, quien reacciona con horror a las declaraciones de su hijo.

Ware parece estar comentando sobre su propio estatus como creador, al reproducir el formato de una entrevista que podrían haberle realizado para que discuta su propia obra y al convertir al hijo de Lint en un artista híbrido, ni literato ni historietista. Luego, Lint decide leer un extracto de la obra de su hijo y cuando el lector da vuelta la página se encuentra con un estilo primitivo, salvaje, todo en rojo, con figuritas humanas que parecen dibujadas por un niño con un crayón, cambiando la orientación de la lectura de forma vertical, obligándonos a girar el libro. Abandona la perspectiva de Lint, que nos ha acompañado todo el cómic y nos obliga a ver las cosas como su hijo.

El dibujo nos recuerda a Gary Panter, pionero de los cómics alternativos de la década del 80, que compartió publicaciones con Ware pero cuyo estilo no podría ser más diferente. Él mismo lo describe como “dibujo raído”: “Los dibujos raídos son naturales, como (...) el grafiti de los baños garrapateado en las paredes. La línea (...) tiene la emoción de la persona haciéndola” (Groth y Fiore 1988: 231). Ware, calculado, colorido y preciso, es el opuesto de Panter, salvaje y primario, pero ambos son contemporáneos, han alcanzado el mismo estatus artístico dentro de su campo y utilizan algunos de los mismos recursos. Panter también se apropia de íconos infantiles y los coloca en sus historietas deformados por su dibujo urgente. Ware unifica tradiciones para construir un quiebre dentro de la historia que a la vez busca simular un quiebre extradiegético: nosotros entrando en el extracto, Ware saliendo a la historia del cómic.

El rojo cumple, además, una función en el trenzado general de la historia. Representa a Jordan Lint desde los primeros puntos “ben-day” que le dan forma: insertos ti-

pográficos donde el “I” de “Yo” es rojo; al igual que el cartel de “Stop” que Lint ignora matando a su amigo; la flor que su madre corta del jardín en uno de sus recuerdos más vívidos. Cuando Lint se asienta y se casa, su nombre aparece en azul, un color que predomina durante su vejez y fin. El rojo señala uno de los temas más importantes de la historia: que estamos marcados por eventos que sucedieron antes que nosotros, por las cosas que nuestros padres nos legan. Establece una identidad entre el hijo de Lint y el Lint de la juventud, ambos rebelándose contra sus padres.

Lint es una historieta sobre los legados, sobre la manera en que la biografía personal se tuerce de formas que no encuentran culpables. La continuidad de Lint, su presencia en cada página, nos familiariza con él, nos introduce en su narrativa. Ware no da explicaciones psicológicas ni predestina a Lint a su final. La condición cerrada y completa de la biografía de Lint en el libro y la enorme maestría con la que Ware maneja el pasaje del tiempo y la puesta en espacio de la página, dos variables que aquí forman una unidad perfecta, nos dan la impresión de una vida que se desenvuelve una y otra vez, frente a nuestros ojos, cada vez que abrimos sus páginas.

3. “WILSON”: LA MUERTE Y LA BROMA

Wilson, como *Lint*, es la biografía de un sujeto cuestionable. Un tipo que vive solo, se dedica a tener monólogos con sí mismo mientras camina por las calles con su perro, o que se involucra en interacciones con otros seres humanos que generalmente terminan en una revelación de su egoísmo y misantropía. La historia cubre de sus 40 a 60 años. Allí, Wilson busca a su ex esposa, conoce a su hija, la “secuestra”, va a prisión por ello y luego es liberado para volver a una vida vacía y reencontrarse con su hija a través de una cámara web.

Wilson comparte varias características de los personajes de Clowes: el egoísmo, la incapacidad de escuchar al otro, un continuo monólogo interno exteriorizado en interlocutores reacios y una sensación de derecho por sobre todas las cosas del mundo. Sujetos que odian el mundo y encuentran que este los odia a su vez, pero cuya ignorancia de los demás los conduce a no percibirlo, excepto en breves interludios en donde sus sentimientos afloran. Clowes maneja un delicado equilibrio entre la soberbia y la vulnerabilidad.

La organización formal de *Wilson* es mucho más estricta que la de *Lint*. Cada página es una tira, una unidad independiente que está dividida en seis cuadros ordenados en filas horizontales de dos. En algunos casos, Clowes divide una de las filas en tres cuadros. Sin embargo, la disposición espacio-tópica de los cuadros se mantiene igual en su inmensa mayoría; cada página parece una tira periódica, a caballo entre la tira diaria obsesionada con el remate, y la tira dominical, con espacio y color. Cada página tiene título, como si fuese una serie en un medio más amplio.

Los marcos regulares, que repiten una disposición que ya conocemos por haber leído innumerables tiras infantiles y humorísticas, cumplen una función rítmica y expresiva. Un ritmo espaciado y tranquilo, acorde con una historieta donde la mayoría de las interacciones se realizan a través del diálogo. Además, remiten a un cierto modo de producción industrial, a una grilla predeterminada, típica de la organización de los *comic books* de los años 50 y 60. Por otro lado, cumplen una función expresiva al indicarnos de qué modo deben ser leídos (a primera vista): como una tira cómica cuya narratividad conduce al remate con comicidad de baja intensidad. La sucesión de cuadros y páginas se asemeja a lo que Newgarden y Karasik han encontrado en el trabajo de Ernie Bushmiller, creador de *Nancy*: “Su aproximación al humor como una fórmula revela de forma bella la esencia de lo que constituye un chiste –balance, simetría, economía. Sus chistes dan la sensación abstracta de la matemática” (1988: 1-3). Clowes no trabaja de esa forma precisa sino que subvierte la narratividad común de una tira cómica, ya que la mayoría concluye con una observación contradictoria, con una decepción, con un acto de agresión gratuito. Se puede decir que Wilson pone en marcha la observación de Groensteen de que “el hecho de forzar el marco a observar la mayor neutralidad le permite elevar otros parámetros” (2007: 96).



Figura 2. El espectro de la broma.

Un ejemplo fantasmal de este uso del trazado y el desenlace lo encontramos en la Figura 2. Wilson está pidiendo disculpas por la muerte de su perro, a quien abandonó cuando fue enviado a prisión. La voz que surge de la pared es la voz falsa de perro con la que Wilson molestaba a otras personas en sus caminatas. El último cuadro es mudo y desolador (Clowes 2010: 62) (Véase Figura 2).

Clowes es un fan de Bushmiller. En el 2012 escribió la introducción y prestó su colección de tiras para que sean escaneadas para el primer volumen recopilatorio de *Nancy*. Existe un juego muy intencional con los elementos básicos de la tira cómica, retorcidos hacia una interpretación melancólica.

Otro elemento que distancia a Clowes de Bushmiller y lo distingue como un autor mucho más autoconsciente es su utilización de diversos estilos gráficos. Primero, un estilo de dibujo puramente Daniel Clowes, caracterizado por cierto realismo de ropas arrugadas, líneas verticales para comunicar textura en telas y cabellos, personajes feos, dientes prominentes o cabello facial ralo. Adición de masas de negro en cuerpos y fondos para sensación de suciedad y oscuridad. Segundo, un estilo más limpio en el cual un solo color domina estas páginas, en tono suave y pastel y personajes delineados con fuertes líneas negras. Por momentos, estos dibujos están rodeados de un círculo de color. Tercero, un estilo más humorístico, donde Clowes se acerca a Bushmiller. Aquí los cuerpos y las caras son redondeados, con ojos de puntos y líneas torneadas. Cuarto, un estilo de cabezas grandes y cuerpos pequeños, el patetismo de las situaciones (ejemplo: Wilson llorándole a su compañero de celda) contrasta con la exagerada caricaturización. Los personajes parecen niños o enanos.

Podemos decir que *Wilson* es una historia, como *Lint*, sobre observar en intimidad a un personaje a medida que transcurre por la vida. Es una historia que parecería ser pequeña, insignificante. Al final, en un momento de extremo patetismo, Wilson grita: “¡Soy una criatura hermosa! ¡Soy un monumento viviente al genio de la naturaleza! (...) ¡Un milagro en un millón!” (Clowes 2010: 76), una declaración que sólo refuerza su anonimato. Es, como *Lint*, la historia de una persona que intenta surcar la vida equipada con habilidades muy deficientes. También hay referencias a padres distantes que abandonan a sus hijos, comenzando por el protagonista. Wilson tampoco es juzgado por Clowes: “No creo que Wilson sea un misántropo. Cree que va a realizar una conexión con la gente (...) Tiene una fe ingenua en la humanidad” (Cooke 2010).

La diferencia está en que *Lint* cuenta una vida que comienza y termina en el mismo libro, mientras que *Wilson* finaliza con un momento de contemplación. En la última de las tiras, Wilson está sentado frente a una ventana observando la lluvia, en una actitud contemplativa que busca evocar el tiempo en que sus padres se sentaban y miraban al lago en paz. De pronto, se da cuenta de por qué esto es placentero y esta sorpresa “trenza” esta última página con otras similares a lo largo del objeto cómic, y con su biografía ficcional, con un tiempo previo al inicio de su historia en viñetas, ya que en ella sus padres están muertos. La página está dibujada en un estilo similar al “oficial” de Clowes, pero más suave. Wilson parece amable, un viejecito tranquilo. Los dos últimos paneles se alejan de su figura de espaldas y el cómic termina.

4. CONCLUSIONES

Hallamos, tanto en *Lint* como en *Wilson*, una combinación entre recursos formales y ambiciones narrativas, una serie de temas y elementos comunes: su construcción de héroes falibles y en ocasiones despreciables, su preocupación por el carácter finito de la vida humana, su ansiedad con respecto a los padres ausentes. Asimismo,

los recursos formales y estructurales empleados por sus creadores trabajan en función de una narrativa. Ya sea la repetición estructural y adictiva de Clowes en *Wilson* o la compresión temporal paisajística de Ware en *Lint*, ambos autores eligen la manera en que sus secuencias y páginas son dispuestas con el cuidado necesario para narrar. Por otro lado, son amigos e interlocutores artísticos, comparten editorial, han participado en las mismas antologías, tienen una formación muy similar (la escuela de arte, institución con la que tienen una relación de amor-odio) y pertenecen a la misma generación de artistas de cómics alternativos. Es entendible la sincronía de estas obras.

El mercado norteamericano ha aceptado que los cómics pueden ser, al menos, narrativas complejas. Esto se refleja en la elección del formato de ambos autores, en su privilegio por una forma libresca con la cual sin embargo no se sienten del todo a gusto. En palabras de Clowes: “Nadie quiere vender un *comic book* que sale 5 dólares. Llegó un momento en que tuve que aceptar la realidad del mercado de que nadie quiere ese producto” (Gilson 2010). Su relación conflictiva con el formato de “novela gráfica” se refleja en que ambos libros buscan rememorar una forma de producción anticuada, un estado de las cosas en las cuales los artistas de cómics eran considerados más artesanos que creadores. Es de destacar que la obra inmediatamente anterior de ambos fue una tira dominical publicada en el *New York Times*. Es como si quisieran retraerse a una época más sencilla, cuyas aristas más duras a menudo olvidan.

Además, tienen el interés por una historia narrada a través de un personaje lo más creíble posible. Según Ware, él se propuso “crear un personaje a través del cual los lectores pueden sentir sus memorias emocionales” (Wivel 2011). O, para Clowes: “Asegurarme de que la historia y los personajes tomen precedencia sobre todo lo demás (...) que existan como gente real” (Phipps 2012).

En definitiva, *Wilson* y *Lint* son dos obras que representan aquella tensión que ya percibió Masotta entre la polisemia y la inmutabilidad de la imagen en el cómic, que refleja “la tendencia a ‘paralizar’ el sentido, a traducir –en todos los niveles y mediante operaciones diversas: constantemente– el tiempo en el espacio” (Masotta 1968/2010: 323).

NOTAS

* Trabajo presentado en el Congreso Historias Em Quadrinhos del año 2013 en la Universidad de San Pablo, Brasil.

** Todas las traducciones son propias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COOKE, R. (2010) “Daniel Clowes: ‘You’ve got to be obsessed’”, en *The Observer*. En: <http://www.guardian.co.uk/global/2010/jun/13/daniel-clowes-interview>.
CLOWES, D. (2010) *Wilson*. Montreal: Drawn & Quarterly.

- GILSON, D. (2010) "Clowes Encounter: An Interview with Daniel Clowes", en *Mother Jones*. En: <http://www.motherjones.com/media/2010/05/dan-clowes-comics-cartoons-interview>.
- GROTH, G. y FIORE, R. (eds.) (1988) *The New Comics*. Nueva York: Berkley Books.
- GROENSTEEN, T. (2007) *The System of Comics*. Jackson: UP of Mississippi.
- HATFIELD, C. (2005) *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jackson: UP of Mississippi.
- MASOTTA, O. (1968/2010) *Conciencia y Estructura*. Buenos Aires: Eterna Cadencia Editora.
- NEWGARDEN, M. y KARASIK, P. (1988) *How To Read Nancy*. Recuperado de: <http://www.laffpix.com/howtoreadnancy.pdf>.
- PHIPPS, K. (2012) "Daniel Clowes Interview", en *The AV Club*. Recuperado de: <http://www.avclub.com/articles/daniel-clowes,75653/>.
- WARE, C. (2010) *Acme Novelty Library #20*. Montreal: Drawn & Quarterly.
- WIVEL, M. (2011) "Chris Ware Interview Part 1 of 2". *The Comics Journal*. En: <http://classic.tcj.com/alternative/interview-with-chris-ware-part-1-of-2/>.

MATA AL PADRE Y SE DESCUBRE HUMANO. EL VIAJE DEL HÉROE EN LA HISTORIETA ITALIANA

LUCA RAFFAELLI

RESUMEN

Este artículo examina los cambios en el concepto de héroe clásico en la historieta italiana a partir de la década de 1970 y la aparición de un nuevo tipo de héroe que renuncia a la riqueza, a la exhibición de sí mismo, que contrasta con un mundo corrompido por el deseo de dinero y fama cerrándose en sí mismo, en sus propios dramas, miedos, pasiones, soledades.

Palabras clave: historieta italiana - héroe

ABSTRACT

Examines changes in the concept of classic Italian cartoon hero from the 1970s and the emergence of a new kind of hero who renounces wealth, the exhibition itself, in contrast to a world corrupted by the desire for money and fame closing itself in their own dramas, fears, passions, loneliness.

Keywords: Italian comic - hero

SOBRE EL AUTOR

Periodista, ensayista y guionista, experto en historieta y cine de animación. Escribe sobre historietas en *Lanciotory* y en el periódico *La Repubblica*, para el cual coordinó diversas colecciones como “I classici del fumetto”, “L’enciclopedia delle strisce” y “Graphic-novel”. Ha publicado *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi* (1994), *Il fumetto* (1997), *Tratti e ritratti, i grandi personaggi del fumetto da Alan Ford a Zagor* (2009).

MATA AL PADRE Y SE DESCUBRE HUMANO. EL VIAJE DEL HÉROE EN LA HISTORIETA ITALIANA

LUCA RAFFAELLI

I. EL FIN DEL VIAJE

Existe una viñeta fundamental en la historia de la historieta italiana. Una viñeta que marca el fin de una época: la época de las certezas. Se encuentra en una aventura de *Alack Sinner*, el detective privado creado en 1975 por un maravilloso dúo de autores argentinos, José Muñoz y Carlos Sampayo. En abril de ese año, en la primera página del episodio titulado “El caso Fillmore”, asistimos al despertar del protagonista. En la primera tira, que ocupa todo el ancho de la página, una serie de objetos en primer plano llena todo el espacio: una chaqueta dejada distraídamente, seguida por una mesita de luz en la cual encontramos un ejemplar de *El sueño eterno*, de Raymond Chandler, una taza, un reloj despertador, la lámpara, un manojo con apenas dos llaves, un frasco de pastillas Valium y, después, un paquete de Camel, fósforos y un cenicero lleno. A la derecha se puede entrever apenas el rostro del protagonista, un ojo que se abre cansadamente con el sonido de la alarma del despertador. Le siguen seis viñetas todas del mismo tamaño en las dos tiras restantes. Si cualquier rostro se encuentra marcado al despertar por la mañana, el de Alack Sinner en la tercera viñeta es una maraña de sufrimiento, un concentrado de malhumor, dudas, remordimientos y cólera. Tres viñetas después, frente al espejo, Alack estudiará esas marcas, tratará de entender en ellas causas y efectos. Siempre con el cigarrillo en la boca. Cuarta viñeta: el momento en el cual el protagonista se calza las pantuflas y se levanta: en el suelo,

la portada del *Time* que habla de la pesadilla argentina. Estamos cerca de los terribles años del régimen de Videla y de los *desaparecidos* (poco tiempo después desaparecería Héctor Germán Oesterheld, el guionista de la historieta *El Eternauta*). En la quinta viñeta, Alack abre la puerta del baño. Se levanta encendiendo un cigarrillo, fumándolo, entrando al baño, mirándose en el espejo, para después, finalmente, en la última, “mear”. Excúsenme por el uso del término, pero no sería adecuado utilizar “haciendo pipí”, expresión de la historieta adolescente, y tampoco “orinar”. Porque la viñeta es deliberadamente provocativa. A pesar de que el cuerpo del protagonista está casi completamente cubierto por una sombra negra, por lo que de su *meo* sólo se ve el borbotón que termina en la taza del inodoro, la voluntad de los autores es la de poner al desnudo a su personaje: a pesar de la sombra no hay sombras, no hay falsedad, se debe mostrar toda la humanidad del personaje, porque la intimidad que nos muestran es parte fundamental de su verdad.

Con esta viñeta, el viaje del héroe de historieta llega a su fin. Después podremos encontrar sólo repeticiones o variaciones sobre el tema. Pero la evolución ha llegado a su punto de no retorno. Y no es una coincidencia que poco después, en los Estados Unidos, sea publicado *A Contract with God* (1978), de Will Eisner, que celebra esa renuncia al héroe, al “protagonista”, que, sin embargo, ya habían anunciado Guido Buzzelli en *La rivolta dei racchi* (1966) y Hugo Pratt en *La balada del Mar Salado* (1967) —que debía ser una historieta cotidiana; la serie del *Corto Maltés* vendría después.

2. EL PADRE EN LAS HISTORIETAS

Al principio, el mundo de la historieta, la de aventuras, estaba lleno de héroes. Clásicos e incorruptibles. Populares y ficticios. Victoriosos y muy fascinantes. En ellos los lectores vertían sus propias ansias de certeza, su deseo de espectáculos optimistas. Más que identificación, buscaban tranquilidad. Más que personificación, la historieta ofrecía la experiencia subjetiva de una objetividad hecha fábula. Más que la elección de un héroe, al lector de esta primera historieta de aventuras le apasionaba la idea de un *alter ego* destinado a vencer.

Tomo lo que le he oído recientemente el escritor Francis Dimitri durante la presentación de su novela *Pan*: “Superman era mi padre que nunca se equivoca”. El primer héroe de la historieta es claramente un padre idealizado. Un padre fantástico que tiene una novia eterna con quien no puede hacer el amor, que tiene la atención del mundo, a quien todos recurren para la solución de los problemas, a los que, aun los más graves e imposibles, realmente resuelve. La historieta italiana nace bajo las banderas de los héroes de la revista *L'Avventuroso* (1934): Flash Gordon es el padre mítico, de alguna manera religioso; Mandrake es el padre artista, mágico; El Fantasma es el padre legendario, secreto; Radio Patrulla presenta el padre tecnológico, práctico. Incluso Cino y Franco han sido parte de la compañía espectacular de *L'Avventuroso*: dos

hombrecitos que habrían hecho las delicias de cualquier padre porque son como dos adultos en versión reducida (que se comportaban con el mismo sentido de responsabilidad, la misma disciplina y buen sentido de un padre idealizado).

Un paréntesis antes de tocar lo que probablemente es el corazón del problema. La figura paterna en el dibujo animado norteamericano falta hasta fines de los años cincuenta: Walt Disney propuso apenas un padre mítico y ausente en *Bambi* (1942), otros padres bufos, débiles y distraídos como el de *La bella durmiente* (1959) o el humano de *101 dálmatas* (*La noche de las narices frías*) (1961). No hay padres en las sagas del Pato Donald y de Mickey Mouse, no hay padres en los dibujos animados de la Warner de Bugs Bunny y Silvestre, no los hay en los dibujos animados de Popeye (los hay sin embargo, y cómo, en sus historietas; pero la discusión sería muy larga y nos llevaría demasiado lejos). Los padres aparecen con las livianas y divertidas familias de *Los Picapiedra* y *Los Supersónicos*, de Hanna y Barbera, pero son figuras sin peso. El primer “padre verdadero” es, increíblemente, Homero Simpson, el hombre menos inteligente y confiable que se pueda dibujar.

En la historia de la historieta de aventuras italiana, con el fin de la época fascista nace un héroe que es en parte hijo de la literatura popular y en parte de la historieta norteamericana. Muchos héroes que nacen en estos años tienen características comunes, las del héroe clásico: tienen una vida privada muy limitada, el tiempo que tienen sólo se lo dedican a la acción porque eso es lo que fascina a los lectores. El héroe clásico no tiene necesidad de pensar, de revisar su propia condición: se manifiesta haciendo porque es la acción misma su pensamiento. Para él el pasado es una sombra de la cual huir, frecuentemente esconde sus motivaciones, nunca escava, enfrenta, o lo resuelve: esos traumas del pasado son resueltos en la actividad del presente que no existen como tal sino sólo como proyección hacia el futuro. Al héroe clásico, en el desarrollo de su actividad normal, le interesa sólo la viñeta que está por llegar. El esquema clásico del héroe clásico prevé que un trauma infantil sea resuelto, en la edad adulta (la heroica), con una actividad neurótica que Daniele Barbieri ha definido, de manera esclarecedora, “síndrome del ama de casa”. “Ordena” la situación venciendo al enemigo de turno esperando que la suciedad (él mismo u otro enemigo) se vuelva a presentar. Y entonces comenzar de nuevo, en esa orgía de lo irresuelto que es la narrativa serial clásica.

¿Cuál es el trauma típico de un héroe clásico moderno de las historietas? La muerte, por homicidio, de un pariente cercano, mejor aun si es la del padre. De los citados personajes de *L'Avventuroso* sólo El Fantasma nace con este peso en su conciencia: según la leyenda escrita por Lee Falk, el 17 de febrero de 1936 el primer Fantasma jura sobre el cráneo del asesino de su padre. Después, sólo por nombrar a los más famosos, jurará Bruce Wayne –Batman– luego de haber presenciado, horrorizado, el asesinato de sus padres por parte de malvivientes; Devil, ya ciego y con superpoderes, se sentirá culpable por el asesinato de su padre, mientras que Peter Parker –Spider Man (El

Hombre Araña)—, ya huérfano de ambos padres, se siente culpable por el asesinato de su amado tío Ben.

Son sólo algunos ejemplos rápidos de la historieta norteamericana que ha influido muchísimo en el nacimiento del héroe italiano. *Tex* (Gian Luigi Bonelli y Aurelio Galleppini, 1948), que es el símbolo nacional del héroe clásico de historieta, revelando su pasado muestra que el motivo es siempre el mismo: su padre fue asesinado (junto a su hermano). Antes que él, *Capitán Miki* (Pietro Sartoris, Dario Guzzon, Giovanni Sinchetto, 1951), huérfano, había decidido vengar a Clem, su padre adoptivo, muerto en manos de una banda de asesinos; una historia similar a la de otra historieta firmada por el mismo trío, “EsseGesse”, *Il Comandante Mark* (1966). En resumen, sea el protagonista un niño o un adulto, la razón de su lucha en favor del Bien se debe a su relación con la figura paterna. Se podría decir: en los héroes clásicos de historieta el destino de los padres recae sobre sus hijos. Si Superman es “mi padre”, Capitán Miki es el padre que no ha podido ser, y que revive gracias a su hijo. Los pequeños lectores lo agradecen y, en este caso, se identifican.

3. EL HÉROE MÁS ALLÁ DE LA FIGURA PATERNA...

El cambio de la figura del héroe, en la historia de la historieta italiana, lo han sufrido más que otros los héroes adolescentes, desapareciendo de los quioscos. En los sesenta sólo quedaron los personajes adultos porque los lectores cambiaron y se volvieron más grandes, la lectura se extendía gracias a los nuevos formatos, y también porque, con la llegada de la televisión, se tenía la necesidad de historias más creíbles y menos complacientes. La historia del joven que se hacía respetar tanto como un adulto no la podía creer ya nadie. Quedan entonces Tex y el Comandante Mark, esperando lo nuevo.

Hay un personaje diferente, nacido en 1958, que introduce una variante fundamental en la relación entre hijos y padres. *Piccolo Ranger*, escrito por Andrea Lavezzolo y dibujado por Francesco Gamba (otro de los tantos pequeños héroes de la época), tiene una infancia llena de peripecias dramáticas: su madre muere cuando él tiene ocho meses de edad y estaba con su marido buscando fortuna en Missouri e Illinois. Cuando es salvado junto a su padre por los indios de la tribu de Bisonte Rojo, Kit Teller (este es su verdadero nombre, que tiene una evidente similitud con la del hijo de Tex, nacido seis años antes) está gravemente enfermo. Los dos se quedan un año entre los indios, pero después Moses, el padre, decide alistarse con los *ranger*, llevándose con él al pequeño Kit. Hasta aquí casi todo normal. ¿Y luego? Luego su padre desaparece durante una misión. Vuelve con los indios dejando a su hijo entre los *ranger*. Y por esto es considerado obviamente un traidor. Con *Piccolo Ranger*, el padre deja de coincidir con el mito. Empieza a quebrar lo que hasta entonces parecía una necesidad narrativa, útil desde el punto de vista pedagógico (la autoridad paterna era la base del

orden social italiano) pero también productiva para el éxito de los personajes. Si los héroes adultos nunca se equivocan como nunca se equivocan los padres, los héroes adolescentes no se equivocaban porque seguían los pasos paternos, los vengaban, y en todo caso a ellos, sus padres, dedicaban sus vidas. Con *Piccolo Ranger* ya no: el cordón umbilical entre padre e hijo se corta. Asistimos a la llegada de una nueva era.

De hecho, tres años después, en 1961, arriba *Zagor*. El personaje de Guido Nolitta y Gallieno Ferri puso en acto dos revoluciones. Por un lado, echa por tierra la noción de género, volviendo legítimo aquello que Tex había hecho tomándose ciertas libertades, regresando a casa después de incursionar en el horror, en la ciencia ficción, en el género fantástico. *Zagor* no parte del western clásico, sino de una situación más indefinida. Todas las libertades que se toma forman parte de su propia naturaleza “oficial”. Pero ante todo: ¿por qué *Zagor* es tan justo? Porque después de la tragedia no ha vivido esa soledad que hemos encontrado en Batman. También *Zagor* ve a sus padres asesinados por los indios Abenaki. Tragedia, reelaboración de esta, deseo de venganza, juramento. Como Batman. Pero *Zagor* no queda solo. Lo cría Fitzzy, un vagabundo librepensador, “libre de todas las convenciones e hipocresías que esclavizan a los hombres a los que les gusta llamarse a sí mismos civilizados”, como él mismo dice. Pero hay más, y es fundamental: *Zagor* extermina a los indios Abenaki para vengar la muerte de su madre y de su padre. Sólo para descubrir que su padre, su padre idealizado, expulsado del ejército, había ordenado la matanza de esos indios. Esto es: *Zagor* comprende que el bien y el mal son entidades borrosas, que la venganza lleva en sí la semilla de la injusticia. Y que debe liberarse del ejemplo paterno, que debe inventarse a sí mismo sin remitirse a esa figura. Como ha escrito Graziano Frediani, *Zagor* es “un hombre sutilmente complejo, profundamente preocupado, que sabe cuán difícil es ser héroe”. Agregamos nosotros: habiendo perdido la confianza en el héroe clásico, habiendo adquirido la conciencia de ser un héroe moderno.

Un año más tarde, en 1962, nació *Diabolik*. El genio del mal no tiene familia, vive en una isla habitada por malvivientes. “Nadie se ocupó de mí en particular. Vivía un día en una casa, otro día en otra, ante la indiferencia de todos.” Las premisas son diferentes: aquí no tenemos sólo la falta de una figura paterna, sino también indiferencia, soledad, absoluta falta de afecto y de cualquier otro sentimiento. Y, de hecho, por primera vez, un héroe de la historieta italiana elige estar en el otro lado: en el lado del Mal. Un paréntesis: la infancia de *Diabolik*, aunque parte de premisas distintas, es similar a la de Batman, que sin embargo pudo coherentemente transformarse en el Caballero de la Noche.

Con estos personajes nace el nuevo héroe de la historieta italiana de aventuras. Y es con estos personajes que el pasado, la infancia, ya no es el tiempo de la certeza, de la alegría, el período más bello de la vida como sólo aquellos que lo han olvidado pueden seguir pensando. El pasado para estos personajes (todos adultos) es el tiempo del recuerdo doloroso, de la tristeza, de aquello que pudo ser y no fue. Los

personajes han comenzado a pensar, a mirar alrededor, a tratar de entender. Poco a poco, pero ya hacia fin de los años setenta, tiempo de las protestas estudiantiles, del terrorismo, de oposiciones quietas, los héroes de la historieta italiana ya no tienen certezas ni dogmas, sino la certeza de la imposibilidad de tenerlas. Los héroes ya están preparados para la derrota. El relativismo de los nuevos personajes de la historieta es hijo de nuestro tiempo, que sería grande si tomara fuerza de su incertidumbre en vez de enmascararla o sustituirla. Sería interesante (algún esfuerzo en esta dirección se ha hecho a propósito de la trinidad representada por Flash Gordon, Zarkov y Dale Arden) analizar cuánto la religión, y los mitos religiosos, han influido en la escritura de historietas: básicamente la idea de un dios que envía a su hijo a la Tierra (para poder identificarse en él) tiene una cierta afinidad con aquella del empleado medio, como un Clark Kent (con quien nos identificamos) capaz de transformarse en Superman.

De *Sam Pezzo* de 1979 (y luego los otros personajes de Vittorio Giardino, como *Max Fridman* de 1982 y *Jonas Fink* de 1991) a *Ken Parker* (Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo, 1977), de *Mister No* (Guido Nolitta, 1975) a *Corto Maltés*, del *Sconosciuto* (Magnus, 1975) a *Giuseppe Bergman* (Milo Manara, 1978), de *Dylan Dog* (Tiziano Sclavi y Angelo Stano, 1986) a *Magico Vento* (Gianfranco Manfredi, 1997), de *Jan Karta* (Roberto Dal Pra' y Rodolfo Torti, 1984) a *Nathan Never* (Michele Medda, Antonio Serra y Bepi Vigna, 1991) y *Napoleone* (Carlo Ambrosini, 1997) —y tantos otros, obviamente; cito sólo a aquellos que están más en sintonía con la nueva figura del héroe, a la cual escapa al menos en parte un protagonista como *Martin Mystère* (Alfredo Castelli y Giancarlo Alessandrini, 1982)— los personajes de la historieta italiana de aventuras han tenido que construirse una personalidad. Ni siquiera matando al padre, dando por descontado que no estuviera ya muerto, y Dios estándolo desde hace tiempo, y parafraseando la humorada de Woody Allen, ni siquiera ellos estaban tan bien.

Dos notas: una dedicada al *Commissario Spada* (1969), la célebre historieta del semanario *Il Giornalino* (1924-presente) escrita por Gianluigi Gonano y magistralmente dibujada por Gianni De Luca, único personaje de padre y también policía problemático de la historieta italiana; la otra dedicada a los dibujos animados japoneses, que convirtieron en dramático y popularísimo, entre los espectadores adolescentes, el problema de la relación entre el mundo infantil-adolescente y el mundo adulto, obviamente describiendo al primero como vivo y problemático, apasionado y dramático, en tanto al segundo como neurótico, indiferente, tonto, vanidoso y violento.

En este sentido, es particularmente significativa la primera aventura de Tex escrita por Guido Nolitta, o mejor Sergio Bonelli, hijo del padre Gian Luigi, creador del personaje. Fundamental también para comprender cuán grande fue el aporte del escritor Sergio Bonelli a la evolución de la historieta italiana. En *Caccia all'uomo*, de 1976, publicada a partir del número 183 de *Tex* y dibujada por Fernando Fusco, Tex

se hace cargo de la vigilancia de Andy Wilson, un joven acusado, tal vez injustamente, de asesinato. Mientras Tex trata de indagar y de entender, viñeta tras viñeta crece una relación entre ambos hecha de muchos silencios, de vivaques, de peleas, de miradas, de complicidad. En una bellísima secuencia, Andy salva a Tex de ahogarse. Habría podido dejarlo morir y librarse así de su vigilancia. Pero no. Poco a poco entre los dos nace una gran amistad, en la que Tex parece tener una verdadera relación de padre como nunca tuvo con su propio hijo Kit. Pero el destino del héroe moderno (y del héroe serial moderno) dice que una amistad así no puede durar, que no puede entrar en los esquemas fijos de la serialidad. Por eso, luego del arribo al poblado de Agua Fría, donde dicta ley un juez estúpido y criminal, Tex es herido en la cabeza, y mientras está inconsciente, el pobre Andy es ejecutado. Entonces Tex vuelve a ser el héroe de siempre, y los autores del hecho morirán. Pero en este Tex no existiría sólo la satisfacción de haber una vez más cumplido con su deber.

Aquí me remito a lo que escribí en la introducción al volumen 79° de *Tex a colori* anexo a *La Repubblica* y *L'Espresso*:

Quando supimos que Andy fue ejecutado nos desesperamos hasta nosotros, los lectores. En primer lugar porque nos identificamos con el dolor de Tex. No siempre el personaje de Bonelli busca la empatía de parte del lector. No siempre el lector puede pensar en empatizar con él. A menudo el *ranger* de Bonelli es sólo un espectáculo al cual asistir admirados, una fuerza de la naturaleza que arrolla todo y a todos. En las peleas, en los tiroteos estamos —con mayor o menor sentido crítico— de su lado. Así como en las discusiones con sus pares o las humillaciones que le provoca a sus enemigos. Pero este Tex de Nolitta era, y es, un Tex diferente. Un Tex que ha querido hacernos partícipes, y no sólo testigos, de sus emociones. No es casualidad que esta visión más moderna y al mismo tiempo más romántica del héroe sea de Sergio Bonelli, guionista de la generación posterior a la del padre Gian Luigi. [Póngase atención] en la importancia del silencio en su narración, silencio que quiere decir deseo de vivir las emociones de la aventura. A Gian Luigi, autor de un Tex héroe clásico extraordinario que no deja nada a la interpretación del lector, responde Sergio con un héroe introspectivo, con menos certezas. Y todavía no es casualidad que una de las particularidades estilísticas de la escritura de Nolitta sea aquella de no lograr “desprenderse” de Tex. Bonelli padre probablemente habría mostrado la llegada de Andy al poblado de Agua Fría, el salvajismo de sus captores y, sin detenerse en sus tormentos, tal vez nos habría hecho asistir a su ejecución esperando que Tex se despierte. Nolitta, no: para tener las mismas emociones que Tex debemos vivir sus propias experiencias, quedarnos con él (págs. 5-6).

4. ...Y DE NUEVO A LA (VANA) BÚSQUEDA DEL PADRE

En 1996, Alack Sinner fue en busca de su padre en una de sus más bellas aventuras. Encontró, obviamente, el espejo de sus desilusiones, de su ira y de su alcoholismo. “¿Por qué nací sin un brazo?”, le requiere Alack el Pecador al padre.

El héroe victorioso parece haber muerto para siempre (el “para siempre” de ahora, de nuestro presente), porque no puede realmente vencer en un mundo donde (como decía Fabrizio De André) no hay “poderes buenos”. El verdadero héroe debe tener un mundo que vaya de acuerdo con él. Así que el héroe que nos ha quedado es un héroe en crisis (desde todo punto de vista), todavía incorruptible, íntegro, que sufre de melancolía, con un margen de victoria para el corto plazo. Si el héroe clásico estaba para complacer al superyó, el nuevo héroe, por ser positivo, por ser bueno, contrasta completamente con la exaltación del yo, típica del presente. Es un héroe que renuncia a la riqueza, a la exhibición de sí mismo, que contrasta con un mundo corrompido por el deseo de dinero y fama cerrándose en sí mismo, en sus propios dramas, miedos, pasiones, soledades. Es un extraño, maravilloso héroe popular consciente de haber nacido en un período histórico en el que la historieta ya no es el fenómeno de masas de hace cincuenta o más años. Y, obviamente, es un héroe de “nicho”: más humano que aquel clásico y mejor que la sociedad que debería representar.

Traducción: José Luis Petris - Flavia Petris

**LAS INCOHERENCIAS INSÓLITA Y PARADÓJICA
EN LA CARICATURA POLÍTICA: JUEGOS
VERBALES Y VISUALES EN LA RUPTURA DE LO PREVISIBLE**

ANA PEDRAZZINI

RESUMEN

Analizamos dos tipos de procedimientos lógicos que introducen una incompatibilidad entre dos ideas: las incoherencias insólita y paradójica (Charaudeau 2006) en dos corpus de 309 caricaturas políticas de una o varias viñetas que refieren a los presidentes Jacques Chirac y Carlos Menem, en dos periódicos satíricos de Argentina y Francia: *Sátira/12* y *Le Canard enchaîné*, respectivamente, durante dos períodos históricos equivalentes. Proponemos una clasificación de juegos verbales, visuales y flexibles a partir de los corpus considerados y comparamos su utilización en ambos periódicos, focalizando luego sobre el absurdo y la paradoja, característicos de *Sátira/12*.

Palabras clave: caricatura política - incoherencia insólita - incoherencia paradójica - juegos verbales - juegos visuales

ABSTRACT

We analyse two types of logical devices that introduce an incompatibility between two ideas: unusual incoherence and paradoxical incoherence (Charaudeau 2006) in two corpora of 309 political cartoons and strips referring to presidents Carlos Menem and Jacques Chirac published in two satirical newspapers from Argentina and France, named *Sátira/12* and *Le Canard enchaîné* respectively, during two equivalent historical periods. We propose a classification of verbal, visual and flexible devices based on the corpora studied, and compare their use in both publications, later focusing on absurd and paradoxical components, which characterize *Sátira/12*.

Keywords: political cartoons - unusual incoherence - paradoxical incoherence - verbal and visual devices

SOBRE EL AUTOR

Doctora en Ciencias de la Información y de la Comunicación por la Universidad Paris-Sorbonne y doctora en Ciencias Sociales por la Universidad de Buenos Aires. Se especializa en el análisis semiótico y retórico de la imagen y en el estudio de diversos tipos de producciones cómicas, en particular en el campo de la sátira y la caricatura políticas. Correo electrónico: anapedrazzini@crub.uncoma.edu.ar

**LAS INCOHERENCIAS INSÓLITA Y PARADÓJICA
EN LA CARICATURA POLÍTICA: JUEGOS
VERBALES Y VISUALES EN LA RUPTURA DE LO PREVISIBLE**

ANA PEDRAZZINI

El mecanismo principal a partir del cual se produce lo cómico¹ podría resumirse en unas pocas palabras: la ruptura de lo previsible, que implica la asociación de dos elementos o ideas incompatibles entre sí, por insólitas, absurdas o paradójicas, según, como bien aclara Emelina (1991), lo que en aquel momento y lugar se considera como lo esperado. Así procede la caricatura política, dentro del campo de la sátira, que apunta a denunciar los abusos y excesos de un personaje o grupo político, introduciendo una mirada deformada, exagerada y cómica sobre la actualidad. Una gran diversidad de recursos operan bajo este principio básico, entre los cuales se encuentran los procedimientos lógicos de incoherencia alocada, insólita y paradójica identificados por Charaudeau (2006), cuya operatividad exploramos en dos corpus de caricaturas políticas de Argentina y Francia que toman como blanco la figura presidencial en dos periódicos satíricos: el suplemento *Sátira/12* y el semanario *Le Canard enchaîné*.

La caricatura política es aquí trabajada como un texto mixto, es decir, como un todo discursivo coherente que responde a ciertas reglas sintácticas en sus estrategias de comunicación (Vilches 1984), conformado por signos verbales –lingüísticos– y visuales –icónicos y plásticos– (Grupo μ 1992) en estrecha interacción. Analizamos distintos tipos de juegos verbales, visuales y mixtos que operan en la caricatura y proponemos una clasificación a partir de los corpus considerados. Luego de comparar el

uso que se hace de los distintos procedimientos en los dos periódicos seleccionados, focalizamos sobre el absurdo y la paradoja, característicos de *Sátira/12*, y reflexionamos sobre las implicancias de su utilización tomando en consideración el contexto de producción de las caricaturas políticas.

1. LAS INCOHERENCIAS ALOCADA, INSÓLITA Y PARADÓJICA: EL SINSENTIDO, EL TRANS-SENTIDO Y EL CONTRASENTIDO EN EL TERRENO DE LO CÓMICO

Charaudeau concibe el acto cómico como un acto de discurso que se inscribe en una situación de comunicación y que, como tal, presupone una situación enunciativa, una temática, una serie de procedimientos y un efecto, que responde a una intencionalidad. Con respecto a los procedimientos, distingue los lingüísticos de los discursivos. Los procedimientos lingüísticos —a los que cabría agregar los ícono-plásticos— responden a un “mecanismo léxico-sintáctico-semántico que refiere a lo explícito de los signos, su forma y sentido, así como a la articulación forma-sentido” (2006: 25-26),² como sería el caso de los juegos de palabras centrados en la sonoridad o la polisemia y la silepsis visual. Los procedimientos discursivos, en cambio, dependen del conjunto de los componentes enunciativos (locutor, destinatario, blanco, contexto social y valoración del tema abordado), entre los cuales Charaudeau sitúa a los procedimientos lógicos, que juegan con el semantismo de las palabras dentro de un enunciado, y que dan lugar a una disociación de isotopías.

Estos procedimientos lógicos comprenden tres tipos de recursos: la incoherencia “alocada” —*loufoque*—, la incoherencia insólita y la incoherencia paradójica. La *incoherencia alocada* asocia dos universos semánticos que no guardan relación alguna entre sí y en los que es difícil identificar una conexión causal dentro de los parámetros de una lógica de la experiencia humana. Las asociaciones realizadas representan un sinsentido, sobre el cual no es posible razonar. La *incoherencia insólita* asocia igualmente dos universos diferentes pero en ellos es posible identificar un sentido, es decir que no son completamente extraños. Podemos encontrar aquí una conexión lógica de forma tal que lo que se produce es un trans-sentido, es decir, un pasaje de un sentido a otro. La *incoherencia paradójica*, por último, opera a partir de una relación de contradicción entre dos lógicas que pertenecen a una misma isotopía, tomando a contrapié aquella lógica garantizada por la norma social. En este caso es posible razonar sobre la paradoja y demostrar dónde reside el contrasentido, es decir, aquello que va contra el sentido común o esperado. Una subcategoría que Charaudeau desprende aquí es la de ironía del destino, que puede ser caracterizada como un encadenamiento particular de hechos que se producen contrariamente a lo previsto o a lo que se considera como el orden de las cosas, produciendo así una sorpresa (Schoentjes 2001: 50). La ironía del destino se aproxima a uno de los procedimientos básicos de lo cómico

descritos por Bergson (1924), la inversión, que consiste en dar vuelta una situación o invertir roles.

Esta clasificación de Charaudeau fue aplicada a diversos tipos de discursos mediáticos, de Francia y España, en los que lo cómico juega un rol central: dibujos de prensa, *talk-shows*, crónicas de prensa cotidiana, publicidad (véase el dossier de la revista *Questions de communication* 10).

2. PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO: LA INCOHERENCIA EN LA CARICATURA POLÍTICA

Nos propusimos analizar los modos en que las incoherencias alocada, insólita y paradójica operan en la caricatura política, desde un plano lingüístico, ícono-plástico y mixto. A partir de una perspectiva bicultural, analizamos el uso que dos periódicos satíricos de Francia y Argentina hacen de estos procedimientos en tanto recursos satíricos y cómicos en la caricatura política, focalizando sobre la figura presidencial, blanco privilegiado. En función de lo señalado, los objetivos de este trabajo fueron:

- Identificar procedimientos específicos, verbales, visuales y mixtos, orientados hacia la introducción de ideas que generan un sinsentido (incoherencia alocada), un trans-sentido (incoherencia insólita) o un contrasentido (incoherencia paradójica) en la caricatura política.

- Indagar si existen diferencias en cuanto al uso de estos procedimientos en dos periódicos satíricos originados en culturas diferentes.

- Reflexionar en torno al uso de las tres clases de incoherencias en un contexto de sátira política, en particular cuando se toma como blanco la figura presidencial. Nuestros corpus están constituidos por 309 caricaturas políticas de una o más viñetas –tiras– que refieren –ya sea a través de su representación gráfica y/o de su mención escrita– a los presidentes Carlos Menem y Jacques Chirac respectivamente en *Sátira/12* y *Le Canard enchaîné*. Tomamos dos períodos de análisis equivalentes para ambos casos: tres meses al inicio del primer mandato y tres meses que comprenden la campaña de reelección y el comienzo del segundo mandato. Este recorte asegura una alta frecuencia de caricaturas referidas a la figura presidencial y da una homogeneidad temporal y en parte temática a las caricaturas analizadas. *Le Canard enchaîné* surgió en 1915 como reacción a la cobertura periodística que se hacía durante la Primera Guerra Mundial, y es el periódico satírico francés más longevo. Es un semanario de ocho páginas que no depende de ningún medio periodístico ni anunciante publicitario y se destaca por su extensa red de informantes y su larga tradición en el periodismo de investigación. *Sátira/12* es un suplemento semanal de cuatro páginas que pertenece al diario argentino *Página/12*. El matutino y su suplemento fueron creados en

1987, cuatro años después de la vuelta a la democracia en la Argentina. Hoy en día, *Sátira/12* es el periódico satírico humorístico más antiguo del período posdictadura en ese país. En cuanto a los personajes políticos elegidos, Carlos Menem (1989-1999) y Jacques Chirac (1995-2007) son dos personalidades coetáneas de una larga carrera política, reelegidos como presidentes y en el poder durante una decena de años.

3. ANÁLISIS VERBAL Y VISUAL DE LAS CARICATURAS POLÍTICAS: DELIMITACIÓN E ILUSTRACIÓN DE CATEGORÍAS

De las tres clases de incoherencia propuestas por Charaudeau, la incoherencia alocada no resultó operativa en nuestros corpus (véase *infra*). Centrándonos entonces en las dos grandes categorías de incoherencia insólita y paradójica, elaboramos una clasificación más detallada que permitió realizar un primer acercamiento hacia el estudio de cómo estas operan a nivel lingüístico e ícono-plástico en relación con la figura presidencial en caricaturas políticas de la prensa satírica. La clasificación distingue entre procedimientos exclusivamente *verbales*, procedimientos exclusivamente *visuales* y procedimientos *flexibles*. Estos últimos son llamados así pues pueden operar en el plano verbal o visual o en ambos de forma simultánea. A continuación, daremos cuenta de cada uno de ellos, ejemplificando algunos y analizando su uso en el contexto de la sátira y la caricatura políticas en los dos periódicos satíricos seleccionados. En algunas oportunidades, señalaremos aquellas figuras retóricas que son particularmente operativas.

3.1 Procedimientos detectados en la incoherencia insólita

Esta categoría comprende dos procedimientos exclusivamente verbales, uno exclusivamente visual y dos flexibles. Entre los *procedimientos exclusivamente verbales*, uno de ellos consiste en deformar proverbios, expresiones familiares o frases hechas, siendo para ello una figura retórica de utilidad la sustitución: se reemplaza una palabra conocida y esperada por otra que sorprende. En la Figura 1, caricatura publicada el 29 de julio de 1989, el dibujante Pati de *Sátira/12* se centra en la participación del presidente Carlos Menem en un partido de fútbol con fines solidarios poco antes de asumir sus funciones. La alteración de dos frases emblemáticas del partido peronista resalta indirectamente las implicancias de esta inusitada acción de reunión popular, que abandona el terreno estrictamente político. El comienzo de la marcha peronista entonada por el público ya no dice “los muchachos peronistas” sino “futbolistas”, y la célebre frase de Juan Domingo Perón del 10 de octubre de 1945 dirigida a los trabajadores en la que los instaba a ir “de la casa al trabajo y del trabajo a la casa” reemplaza el ámbito hogareño por el de recreación deportiva que constituye la cancha. La deformación de estas frases está revestida de una finalidad a la vez cómica y crítica. Cómica, pues la sustitución sorprende y divierte, y crítica, ya que Pati capta muy temprana-

mente el proceso de farandulización y espectacularización de la política que caracterizó la etapa menemista (véase, por ejemplo, Quevedo 1999). Otro procedimiento lingüístico detectado instauro una inadecuación del registro de lengua, ya sea porque se atribuyen frases familiares, populares o vulgares a los personajes presidenciales o porque la interacción verbal entre dos personajes se produce en niveles de registro diferentes. El primer caso es más característico de *Le Canard enchaîné*, que en ocasiones se sirvió de frases reales pronunciadas por el presidente Chirac en su círculo privado –y que habrían sido transmitidas a los periodistas del semanario satírico– para dar cuenta de este perfil más popular del dirigente y marcar el contraste entre su imagen pública y privada.

Entre los *procedimientos exclusivamente visuales* de incoherencia insólita, el que hemos detectado consiste en representar a los personajes en contextos ficticios. La figura central que opera aquí es la metáfora. Si *Le Canard enchaîné* se sirve de este recurso con cierta frecuencia –en particular el dibujante Cabu–, no hemos detectado, en cambio, caricaturas políticas de este tipo en nuestro corpus de *Sátira/12*. Existen imágenes en las que vemos a Carlos Menem jugando al fútbol, por ejemplo, pero no corresponden propiamente a esta categoría, puesto que el ex presidente argentino participó efectivamente del acontecimiento deportivo antes mencionado. Cuando nos referimos a un contexto ficticio, pensamos en situaciones irreales, a menudo fantásticas, como las de representar a Jacques Chirac como un luchador que trabaja en un circo, o bien como un romano, un héroe galáctico o uno de los ciclistas del Tour de France.

En cuanto a los *procedimientos flexibles*, uno de ellos es la analogía o asociación de hechos o ideas que no tienen, a priori, ninguna relación. Este recurso es muy habitual en la caricatura política que a menudo relaciona dos hechos de actualidad con fines cómicos. Algunas figuras retóricas utilizadas para tal fin son la metáfora, la comparación, la antítesis, la sustitución, y en los casos en los que la asociación es implícita, la alusión. Otro procedimiento es el de atribuir frases o acciones absurdas, inesperadas y atípicas a los personajes representados. La atribución de frases y acciones absurdas a los personajes se enmarca dentro de lo cómico del absurdo pero no pertenece a la categoría de incoherencia alocada elaborada por Charaudeau en cuanto que es posible detectar una conexión entre los universos asociados. Consideramos que lo cómico del absurdo oscila entre las incoherencias insólita y paradójica, dependiendo de si el mecanismo de base reposa sobre una asociación inhabitual pero sobre la cual puede identificarse un lazo lógico, o sobre una asociación contradictoria.

3.2 *Procedimientos detectados en la incoherencia paradójica*

La incoherencia paradójica comprende un procedimiento exclusivamente verbal y tres flexibles. Aquí son operativas las figuras retóricas de construcción que se apoyan en una oposición, tales como la paradoja y la antítesis. Con respecto a los *procedi-*

mientos verbales, una figura muy poco habitual en nuestros corpus pero que corresponde enteramente a la lógica de este mecanismo en el plano verbal es el oxímoron, que se funda sobre una aparente contradicción lógica, uniendo dos términos incompatibles. Así, en una tira de Pati publicada el 5/8/1989 con motivo del aumento de impuestos aplicado por el gobierno menemista, un seguidor exclama enojado: “Y que no me lo critiquen a Menem... los mejores tarifazos fueron, son y serán peronistas”. Este oxímoron, el de “mejores tarifazos”, se potencia al ser articulado con una paradoja, figura más abarcativa, que “consiste en tomar a contrapié la opinión común en la designación de una realidad” (Bonhomme 1998: 81). La paradoja se apoya en una frase hecha y por lo tanto familiar en el lector “...fueron, son y serán...” para aplicarla a un contexto contradictorio y así producir sorpresa. Dentro de los *procedimientos flexibles*, la inversión de una situación es una categoría que comprende dos variantes: por un lado, lo que hemos mencionado anteriormente como ironía del destino, que en nuestros corpus se evidencia cuando la acción del personaje presidencial se vuelve contra él; y por otro lado, la típica inversión de roles. En el primer caso, la ironía del destino puede ser fruto de la imaginación del dibujante o bien puede ser un hecho real, que el autor satírico toma como objeto de burlas y en ocasiones con fines de desacreditación, para expresar su opinión crítica frente a una medida de gobierno. El último procedimiento que abordaremos es el de atribuir a los personajes frases o acciones contradictorias o paradójicas, para resaltar un distanciamiento crítico por parte del autor satírico. La gran mayoría de los recursos descritos se encuentran en ambos corpus de caricaturas de *Sátira/12* y *Le Canard enchaîné*, siendo los más habituales los procedimientos flexibles de incoherencia insólita, a partir de los cuales dos universos isotópicos son puestos en relación con el fin de sorprender, atraer, divertir o pasar un mensaje crítico. Menos habituales son los juegos de inversión, dentro de la incoherencia paradójica, y la deformación de proverbios, frases hechas o familiares en el grupo de los procedimientos lingüísticos de incoherencia insólita. La representación del personaje residencial en contextos ficticios está ausente en *Sátira/12*, destacándose, por el contrario, la atribución de frases absurdas o paradójicas a los personajes. Esta particularidad, que deviene característica del estilo satírico del suplemento argentino, merece especial atención, razón por la cual le destinaremos el próximo apartado.

4. EL ABSURDO Y LA PARADOJA EN “SÁTIRA/12”

La incoherencia que nace del absurdo y la paradoja detectada en el corpus de *Sátira/12* es particularmente notable en una serie de caricaturas de Rudy y Toul. Allí, la construcción antitética que sitúa –en el plano visual– al dirigente político solo arriba en una tarima y a la masa de periodistas abajo, se articula con las preguntas y especialmente las respuestas incoherentes en el plano verbal, que van de la evidencia absoluta al sinsentido. De esta manera, la situación representada, tan normal como

puede parecer –se trata de una conferencia de prensa– se transforma en un acto completamente inverosímil: respuestas paradójicas, evidencias presentadas como incertidumbres (suspensión de la evidencia, Escarpit 1960), pleonasmos, tautologías, fallas en el razonamiento apuntan a los periodistas y particularmente al gobernante. Así, un periodista pregunta a Carlos Menem a pocos días de los comicios electorales de 1995: “Doctor Menem, faltan dos semanas para el 14 de mayo, ¿qué opina?”, ante lo cual el gobernante responde: “Estoy de acuerdo”; otro continúa: “¿Piensa que puede perder?”, “Yo no, Ruckauf tal vez”, que era su compañero de fórmula. Luego de las elecciones en las que Menem fue reelecto, un periodista quiere saber si no tiene miedo de comenzar su mandato en medio de la crisis... El absurdo de las caricaturas de Rudy y Toul se encuentra a menudo al borde del *nonsense* sin caer, no obstante, en la incoherencia alocada, pero también alterna sencillos juegos de palabras con críticas sustanciales.

En forma indirecta, los autores satíricos atacan un estilo de comunicación política fuertemente apoyado en los medios de comunicación, centrado más en la imagen que en el contenido político, que se caracteriza por respuestas evasivas y a menudo frívolas, que recurren a la “chispa” y a la comicidad (González 1992).

El discurso satírico del suplemento argentino que se apoya en la paradoja y en figuras relacionadas está presente en otras caricaturas de estos y otros autores y particularmente en los títulos, a partir de los cuales se construye un simulacro de las noticias (Pedrazzini 2010). La paradoja juega un rol importante dentro de lo cómico del absurdo, al desafiar las certezas de la *doxa*. El autor cómico rompe con las evidencias de la vida puesto que es por vocación no conformista (Escarpit 1960). Poner en cuestión lo que es dado por hecho parece ser una de las características de *Sátira/12* y así lo entiende también el fundador y director del suplemento, Rudy, quien consultado sobre la existencia de una línea editorial, dijo: “La línea es criticar la certeza, de lo que sea [...] No me gusta el chiste que sostiene cierto conformismo. Tampoco lo ignoro a ese conformismo. Tampoco creo que lo tengas que justificar. Pero sí tenés que ponerlo en duda. [...] Yo creo que en todo caso nuestro gran símbolo es un signo de pregunta”. La paradoja, como Rudy, pareciera decirle al lector: no puedes fiarte de las apariencias, pensar como todo el mundo (Reboul 1993).

5. A MODO DE CIERRE:

TRANS-SENTIDO Y CONTRASENTIDO EN LA CARICATURA POLÍTICA

Los autores de las caricaturas políticas analizadas optan por la asociación de hechos o ideas sin una relación directa para establecer una ruptura con lo esperado, desafiando la capacidad interpretativa del lector, quien debe encontrar una conexión, aun cuando esta implique la suspensión de una evidencia y el hecho de ir en contra de lo comúnmente aceptado.

Como señalamos más arriba, la incoherencia alocada no resultó operativa en nuestros corpus, lo cual podría sugerir que esta categoría no es propicia en un discurso basado sobre un hecho noticioso como es el caso de la caricatura política. A este mismo resultado –inoperatividad de la incoherencia alocada– llegaron Fernández y Vivero García (2006) en un estudio sobre el uso de lo cómico en las crónicas de la prensa diaria y en el que aplicaron las categorías de Charaudeau.

Resulta interesante destacar que aun cuando se trata de dos periódicos con marcadas diferencias estilísticas, distantes geográfica y lingüísticamente, prácticamente todos los procedimientos verbales, visuales y flexibles pudieron ser identificados en ambos. La incoherencia insólita reúne la mayor cantidad de casos en los dos corpus y de hecho es frecuente que el autor satírico opte por asociar en una misma imagen dos de los hechos más importantes de la actualidad del momento. El único procedimiento que no fue identificado en uno de los periódicos, el argentino, es el de representar al personaje presidencial en contextos ficticios. Una particularidad de este suplemento es la doble autoría de buena parte de las caricaturas, resultado del trabajo conjunto entre un guionista y un dibujante. En ocasiones, la idea proviene del especialista verbal, el segundo interviniendo de forma más ilustrativa, lo cual podría explicar una mayor creatividad a nivel verbal (véase Pedrazzini y Scheuer 2010). A esto podría sumarse, tanto en la producción como en la interpretación, una mayor dificultad para presentar ideas abstractas a partir de lo visual, por las condiciones inherentes a este lenguaje.

Los procedimientos que en cambio sobresalen en *Sátira/12* revelan lo cómico de lo absurdo y la incoherencia paradójica. El uso del absurdo en un contexto de sátira política se encuentra en tensión por la condición indispensable de permanecer atado a los hechos, de presentar al lector una situación reconocible. El desafío es el de construir lo inverosímil a partir de lo conocido. La reducción *ad absurdum* de *Sátira/12* podría ser interpretada paradójicamente como una continuidad lógica de un estilo de comunicación política en tiempos de Menem, en el que los límites de lo previsible y lo imprevisible parecieran haber sido desdibujados.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Nora Scheuer y Montserrat de la Cruz por los comentarios que hicieron a la versión preliminar del presente artículo, y a Pati y Rudy por autorizarnos a publicar la imagen que figura en este trabajo.

Esta investigación cuenta con el apoyo de CONICET -PIP 112200080101029-, Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica -PICT 06-1607- y Universidad Nacional del Comahue -B139.

NOTAS

¹ Entendemos lo cómico como un estímulo intelectual, producido de manera intencional y deliberada, que tiene como objetivo principal provocar la risa (Defays 1996). Lo cómico recubre diversas formas como la sátira, el humor, la parodia y el pastiche.

² Las citas textuales que se presentan en este trabajo de obras publicadas en otros idiomas han sido traducidas por la autora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERGSON, H. (1899/1924) *Le rire: essai sur la signification du comique*. París: PUF, 1924. [Existe traducción al castellano: *La risa: ensayo sobre la significación de lo cómico*, Buenos Aires, Losada, 1939.]
- BONHOMME, M. (1998) *Les figures clés du discours*. París: Seuil.
- CHARAUDEAU, P. (2006) “De nouvelles catégories pour l’humour?”, en *Questions de communication* 10, 19-41.
- DEFAYS, J.M. (1996) *Le comique: principes, procédés, processus*. París: Seuil.
- EMELINA, J. (1991) *Le Comique. Essai d’interprétation générale*. París: Sedes.
- ESCARPIT, R. (1960) *L’humour*. París: PUF.
- FERNÁNDEZ, M. y VIVERO GARCÍA, M.D. (2006) “L’humour dans la chronique de la presse quotidienne”, en *Questions de communication* 10, 81-102.
- GONZÁLEZ, H. (1992) *La realidad satírica. Doce hipótesis sobre Página/12*. Buenos Aires: Paradiso Ediciones.
- GROUPE μ. (1992) *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l’image*. París: Seuil.
- PEDRAZZINI, A. (2010) “Absurdo, bulo e ironía: pilares del humor escrito del suplemento argentino *Sátira/12*”, en *Perspectivas de la Comunicación* 2(3), 84-106.
- PEDRAZZINI, A. y SCHEUER, N. (2010) “La interacción lingüística e iconoplástica en la producción de caricaturas políticas: un estudio funcional y retórico”, en *IRICE Nueva época* 21, 95-111.
- QUEVEDO, L. A. (1999) “Política, medios y cultura en la Argentina de fin de siglo”, en *Los noventa. Política, sociedad y cultura en América Latina y Argentina de fin de siglo*, de D. Filmus (comp.), Buenos Aires, Eudeba, págs. 201-225.
- REBOUL, O. (1993) *La Rhétorique*. París: PUF.
- SCHOENTJES, P. (2001) *Poétique de l’ironie*. París: Seuil.
- VILCHES, L. (1984) *La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión*. Barcelona: Paidós.

LA ANGUSTIA Y LA PALABRA. H. P. LOVECRAFT SEGÚN ALBERTO BRECCIA

PABLO TURNES
(UBA/CONICET)

RESUMEN

Breccia retoma desde el lenguaje de la historieta una de las grandes cuestiones para el arte del siglo XX: ¿cómo representar lo irrepresentable? Breccia lo hace desde los intersticios que esa cultura le ha dejado a la historieta, abriéndola a los efectos de técnicas, dejándoles el centro de la escena a los efectos de técnicas como el monotipo o el *collage*.

Palabras clave: Breccia - Lovecraft - irrepresentable - arte - historieta

ABSTRACT

Breccia retakes from the language of comics one of the big questions for the art of the twentieth century: how to represent the un-representable? Breccia does it from the interstices that culture has left comics, leaving the scene to the effects of techniques like monotype or the collage.

Keywords: Breccia - Lovecraft - un-representable - art - comics

SOBRE EL AUTOR

Profesor de Historia (UNMdP), magíster en Historia del Arte (IDAES/UNSAM). Doctorando en Ciencias Sociales como becario de CONICET, en la Universidad de Buenos Aires. Su tesis se titula “La excepción en la regla. La obra historietística de Alberto Breccia (1958-1991)” y la dirección de esta es de Laura Vázquez y Marcela Gené. Correo electrónico: blopaturnes@gmail.com

LA ANGUSTIA Y LA PALABRA. H. P. LOVECRAFT SEGÚN ALBERTO BRECCIA¹

PABLO TURNES

“Me di cuenta pronto de que el lenguaje tradicional del cómic no podía representar satisfactoriamente el universo de Lovecraft, de manera que comencé a experimentar con nuevas técnicas, como el monotipo o el *collage*. Estos monstruos informes, semejantes a los que había dibujado en *El Eternauta*, están hechos así porque no quería ofrecer al lector únicamente mi propia visión; también quería que cada lector añadiese algo suyo, que utilizara la base que yo le proporcionaba para vestirla de sus propios temores, de su propio miedo.”

ALBERTO BRECCIA

Si seguimos el principio bajo el cual Breccia construyó la lógica del relato en su versión del universo de Lovecraft, debemos entender que no estamos leyendo una historieta. O mejor dicho: lo que estamos leyendo nos traslada a esos mundos indecifrables por fuerza de las *nuevas técnicas*: *collage*, monotipia, etc.; y no por el *género narrativo* como restricción del relato. Es decir, Breccia renuncia a la historieta para quedarse con la técnica plástica. Sin embargo, *Los mitos de Cthulhu* son leídos como historieta, y es justamente por eso que causan su impacto disruptivo sobre el lector, cuya mirada debe des-aprender para enfrentarse al desafío de Breccia/Lovecraft: leer lo ilegible.

La mirada debe ahora enfrentarse a lo monstruoso sin renunciar a la dimensión intransferible de la experiencia de la locura y la repugnancia de la que suelen ser víctimas los personajes torturados de estas historias. Esos mismos hombres que, sabiéndose perdidos, no pueden evitar dirigir la mirada ahí donde espera el horror y al mismo tiempo dar testimonio de él. Poder contar, en este caso, equivale a sobrevivir. Breccia hace de sus relatos un testimonio de supervivencia: aquel que desafía a sus lectores como sobreviviente de una industria acabada, de un pasado proletario, de un presente donde se va dibujando el cerco de muerte que encierra la vida política y social de

un país.² Breccia ha aceptado, primero él mismo, el desafío, y es que para contar lo que se quiere contar, la historieta –tal como se había hecho hasta ese momento– debe morir. Ese es el precio del pasaje, el sacrificio, y Breccia, su maestro de ceremonias.

Pero si la historieta muere, no lo hace como lenguaje, sino como constricción del lenguaje: “El lenguaje tradicional del cómic no podía representar satisfactoriamente el universo de Lovecraft”. Debe entenderse que esos *medios tradicionales* significaban, para un trabajador industrial, los géneros. La historieta no podía ser *otra* cosa que un relato genérico. Y con esa sublimación de un lenguaje subversivo que había comenzado con Rodolphe Töpffer y había continuado con Winsor McCay y George Herriman –lo absurdo y lo onírico, dimensiones que obsesionaron a las vanguardias artísticas y al psicoanálisis–, se habían logrado grandes obras, pero también se había impuesto un esquematismo disciplinario.³ El desgarramiento vital de Breccia había alcanzado su límite en 1964: viudo, quebrado, casi desempleado, concluye su *Mort Cinder* y hace una hoguera con varias planchas originales de *Vito Nervio*, una obra que le había asegurado el salario. Un buen producto industrial, pero nada más.⁴

El desgarramiento de Breccia es el de un autor que no puede funcionar por fuera de la maquinaria. Y se expresa, buscando una salida, en la ruptura literal de la página: en 1967, *Richard Long*⁵ es el breve estallido antes de la tempestad. Después del prolegómeno *Vida del Che Guevaral El Eternauta*,⁶ del desencanto con la situación editorial en Argentina y con el camino de su compañero Héctor Oesterheld políticamente radicalizado, Breccia escapa y regresa a sí mismo entre Europa y Haedo. Y en esos traslados –como el tren en el que descubre a Lovecraft– reconstruye con los pedazos de la experiencia y el trabajo acumulados un relato autoral imposible: ¿cómo contar esto que no puede, por definición, ser contado?⁷

Encuentro que en el relato que Breccia compone se cruzan e interpelan varias dimensiones del lenguaje, y por lo tanto de una dimensión histórica de la cultura de masas y el arte del siglo XX, a la que el desarrollo de ese lenguaje está ligado. Me interesa sugerir un eje de análisis entre los muchos posibles: cómo la irreductibilidad entre imagen y palabra es radicalizada en la utilización de esas *nuevas técnicas*.

Hay una doble dificultad en este aspecto, cuya carga es literaria y gráfica. Por un lado, tenemos la transmisión de una lengua imposible porque su origen no es humano, y no se corresponde con la razón occidental-europea. El mismo nombre de *Cthulhu* es verdaderamente impronunciable, y existen varias versiones fonéticas. Ninguna es falsa, porque todas son aproximaciones posibles a lo innombrable.

El permanente temor de Lovecraft esconde también el deseo de fundirse en esa nada donde se vive para siempre. La angustia del hombre moderno –el que confía su vida a la técnica pero que al mismo tiempo teme su propia deshumanización– está en su constitución histórica. En la primera parte de *La fenomenología del espíritu*, Hegel se admiraba del poder de la palabra que podía nombrar las cosas –comenzando por el Hombre mismo–, arrancándolas de la Naturaleza, que era el caos en perpetua regene-

ración. Ese abismo habitan los personajes de Lovecraft: la imposibilidad de nombrar; la imposibilidad de desviar la mirada ante lo que no tiene nombre.

Breccia construye de tal manera los paneles y las páginas que refina lo que es brutal, y lo descubrimos fascinados: ese mundo está construido precariamente. Son sólo pedazos intentando imponerse, un caos que amenaza la estabilidad de la coherencia gráfica y que *es* el relato al mismo tiempo. Palabras e imágenes —unas impronunciables, otras indescriptibles— sólo pueden aparecer como jirones que no encajan, en todo caso que alcanzan para cubrir un vacío sobre el que siempre amenaza el horror (Figura 1). Justamente, el más allá temible es el fin del relato por su imposibilidad de continuar —para Lovecraft era la locura; para Breccia, la historieta.

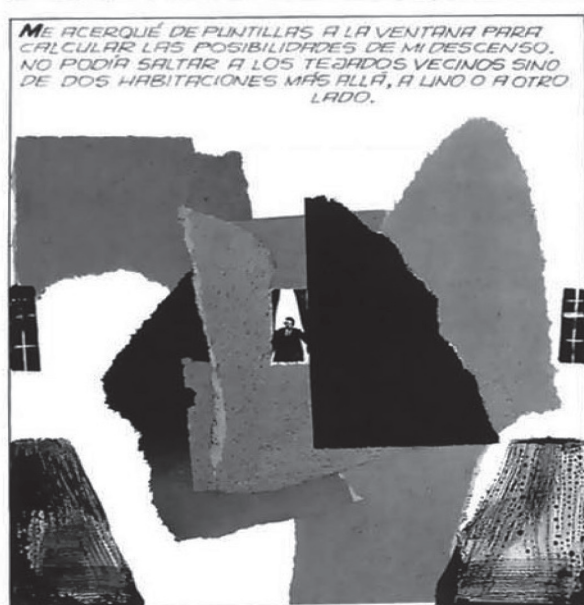


Figura 1. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia, “La sombra sobre Innsmouth” (1973).

Hay otra tradición moderna: el del lado oscuro del progreso. *El sueño de la razón produce monstruos* es la pasmosa constatación que la Modernidad se sostiene sobre la represión de una barbarie que amenaza con desatarse, volviendo a lo primordial. La mención a la obra de Francisco de Goya y Lucientes no es arbitraria: habita en la obra de Breccia, cuando se retratan las criaturas voladoras venidas de alguna profundidad (Figura 2), en las escenas de aquelarres que Breccia transforma en coreografías de muerte. Al igual que Lovecraft, hubo de inventarse un nuevo lenguaje que destruyera el conocido, que posibilitara el acceso a una experiencia estética radicalmente distinta. El constante sabotaje al propio soporte obliga a leer desafiando las reglas de la lectura. En ese instante, el contrato entre autor y lector toma sentido: cada uno

deberá aceptar el desafío, o bien abandonarlo en busca de otros meandros que lleven al mismo río.



Figura 2. (Izquierda) Alberto Breccia, “El Cerebral” (1974) – (derecha) Francisco de Goya y Lucientes, *El sueño de la razón produce monstruos*, nro. 43, de la serie *Caprichos* (1797-1799). Museo del Prado, Madrid.



Figura 3. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia, “La sombra sobre Innsmouth” (1973).

Esta operación radical por parte de Breccia comienza haciendo un uso tan brutal como refinado del *collage*. Esas piezas desgarradas, antes que recortadas, sirven para poner en evidencia que desde un principio el relato total no es posible, y por lo tanto

no es comprobable más allá del testimonio demencial expuesto en esos jirones de una razón impotente (Figura 3).

El mundo de pesadillas de Lovecraft es utilizado por Breccia para transportar sus propias inquietudes como narrador en el límite de una experiencia narrativa —la de la historieta—, pero también la de un siglo que ha visto el ascenso de la técnica como solución y desastre. Este es el espejo en que se mira la obra: ¿cómo definir qué es real y qué no lo es, y cómo dar testimonio de esa búsqueda? Michel Foucault señalaba lo siguiente respecto de los *collages* de Max Ernst:

[...] esos *collages* o reproducciones que captan la forma recortada de las letras en fragmentos de objetos; se trata más bien del entrecruzamiento en un mismo tejido del sistema de la representación por semejanza y de la referencia por los signos. Lo cual supone que se encuentran en un espacio distinto al del cuadro (Foucault 2002 [1976]: 102).

Para el segundo episodio —“La cosa en el umbral”—, segunda colaboración con Norberto Buscaglia, la ruptura se hace evidente: la técnica cambia hacia el monotipo y los textos son devueltos a la realidad clásica del cartucho. De esta manera, sólo parece evidenciarse la distancia entre aquello que el relato textual —nos— cuenta y la manera en que la realidad se diluye en esos grises estallados, se hace y se deshace de una página a la otra de manera que la *semejanza* y la *referencia* quedan anuladas —en un diálogo con su propia obra radicalizada. Es por ello que el texto debe mantenerse más rígidamente que en el ejemplo anterior: es el ancla que ata un significado a unas imágenes que ya no pueden referir a nada más que a sí mismas.

Sin embargo, Breccia suele dejar delineadas las siluetas de los cuerpos casi perdidas en las tinieblas de la tinta como evidencia de que allí existen testigos que corresponden a otra percepción de lo real. La abstracción y el realismo conviven como sólo podrían hacerlo en un lenguaje híbrido: diferenciándose y al mismo tiempo otorgándole sentido a la historia desde esa diferenciación. La palabra mantiene su dominio, pero vamos internándonos en el tiempo de la imagen que sobrepasa las capacidades clasificatorias del idioma.

Luciana Martínez ha identificado esta estrategia de la siguiente manera: mientras que el *collage* sirve para la puesta en página de lo *siniestro*, el monotipo estaría relacionado con lo *irrepresentable* como epifanía del horror puro. De esta forma, allí donde el sujeto hegeliano encontraba su límite —la escisión del *collage* se esforzaba por devolverle una unidad fallida—, el relato rompe la barrera y entra a la dimensión de lo sublime como Kant lo ha propuesto: aquello que nos supera y es al mismo tiempo experiencia estética de un infinito innominable (Martínez 2009).

Tanto es así que en la tercera historieta —“El Ceremonial”—, Breccia no cuenta con Buscaglia pero mantiene el mismo recurso para el texto. Aquí hay un quiebre: la imagen contrapone técnicas —monotipo, lápiz, fotografía— pero cuando se llega al

umbral de la experiencia, el relato vuelve al realismo que muestra un *afuera* concreto, comprobable, frente a aquello *otro* que sólo puede ser sugerido y temido a la vez, y que queda en el terreno de la fantasía febril e intransferible. La tensión entre el registro abstracto —que aún mantiene cierta figuración— y el registro de lo real como documento de lo real —la fotografía— sólo pueden compartir el texto que los ubica dentro de un mismo relato y consolida el degradé invertido del estilo gráfico.

El recurso se repetirá en “La ciudad sin nombre”, aunque aquí el horror se vuelve más ominoso, más salvaje, va conquistando el espacio de la página. Pero será con “La llamada de Cthulhu” —y es lógico que sea esta historia la que defina el título que reúne a todas— donde el quiebre se vuelve definitivo. Incluso cuando el texto sigue estando presente en casi todas las viñetas, no puede evitar retroceder en volumen como en sentido frente al despliegue visual que altera definitivamente los límites de un lenguaje (Figura 4).



Figura 4. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia, “La llamada de Cthulhu” (1974).

Es con *Cthulhu* que Breccia construye un mundo donde nada es representable, sino “de aquello que, no pudiendo presentarse, sin embargo se presenta” (Martínez 2009: 30). El uso del expresionismo abstracto le permite romper con los esquematismos de la historieta y del relato lovecraftiano, sin por eso renunciar a la narrativa

gráfica –el síntoma de Breccia durante toda su obra: llevar a la historieta hacia sus extremos, expandiéndola en su intento de destrucción:

Su programa estético lo lleva a desarrollar una sensibilidad en la que concentra los opuestos: el gusto del público y las disposiciones del artista; la necesidad y la virtud. Establece una distinción entre producción restringida y amplia, establece una frontera entre lo que es arte y lo que no lo es, y busca despegarse de su herencia [...] (Vázquez, 2010: 124).

El límite está dado por el peso de la palabra y su desencajamiento del plano expresionista. La historieta no puede escapar a sí misma porque Breccia nunca termina de renunciar a hacerla.

NOTAS

¹ Una versión ampliada de este artículo fue presentada en el coloquio *Bande Dessinée et engagement*, en la Université Libre de Bruxelles. Quisiera agradecer especialmente la colaboración de las siguientes personas: Laura Vázquez, Raquel Peiró, Claire Latxague, Erwin Dejasse y Matthieu Mevel.

² Alberto Breccia (Montevideo, Uruguay, 15 de abril de 1919 - Buenos Aires, Argentina, 10 de noviembre de 1993), se mudó a temprana edad junto a su familia a Buenos Aires, al barrio de Mataderos. Breccia trabajó un tiempo como obrero en una de las *triperías* donde su padre era encargado. A fines de la década de 1930, consigue trabajo como dibujante en la Editorial Láinez. A partir de ese momento, comenzará a profesionalizarse en un camino que lo llevará a trabajar para las editoriales más importantes, como Abril, Frontera, Códex, Atlántida, entre otras. A principios de la década de 1970, comienza a trabajar para editoriales europeas, particularmente italianas. Su experimentación gráfica y narrativa alcanzó un extremo con *Los mitos de Cthulhu*. Alberto Breccia vivió hasta su muerte en Haedo, provincia de Buenos Aires.

³ Esta aproximación sigue las huellas de lo propuesto por Oscar Masotta y Oscar Steimberg, a quien cito: “La historieta, esa menesterosa feria de maravillas, suele opacarse también, como la literatura, por la vía de la repetición, de la simplificación, del empobrecimiento cuidadoso; convirtiéndose en soporte prescindible del relato. En esos casos, la historieta tampoco ‘deja ver’; podría hacerlo –y a veces lo ha hecho– en una instancia abismal, sacudida por su intransferible redoble de textos e imágenes (...) pero ningún género, ninguna práctica, da garantías” (Steimberg 1977: 14).

⁴ Publicado en la revista *Patoruzú y Patoruzito*, de Editorial Dante Quinterro, entre 1947 y 1961.

⁵ Publicada originalmente en la revista *Karina*, n° 10, febrero de 1967, de Editorial Atlántida. Agradezco este dato a Gustavo Ferrari.

⁶ *Vida del Che Guevara*, Ediko, enero de 1968. *El Eternauta*, GENTE, Editorial Atlántida, mayo-septiembre de 1969. Ambas obras contaron con Héctor G. Oesterheld (guión) y Enrique Breccia (dibujos).

⁷ “El primer planteo que se plantea al encarar a este autor [H. P. Lovecraft] consiste en la casi irreductibilidad a imágenes de sus descripciones, articuladas con el lenguaje particularmente lírico, que remite al lector a medios tan ancestrales como intangibles. El segundo obstáculo es cómo estructurar una narración sin someterla a contaminaciones literarias, en sintetizar y condensar el horror lovecraftiano en una ilustración que albergue las manieristas elaboraciones de sus fantasmas y pesadillas (...) Aquí Breccia da un paso más: descompone el relato historietístico y lo lleva, exasperadamente, hasta el límite de sus potencialidades expresivas, enfrentándolo a los códigos de compaginación fílmica, transportándolo a ese territorio incestuoso donde la historieta y el cine se emparentan nutriéndose recíprocamente” (Saccomanno y Trillo 1980: 146).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRECCIA, A. y BUSCAGLIA, N. (2008) *Los mitos de Cthulhu*. Doedytores: Buenos Aires.
- FOUCAULT, M. (2002 [1976]) “Esto no es una pipa”, en *Esto no es una pipa y otros textos*. Madrid: Editorial Nacional. Traducción de Francisco Monge.
- MARTÍNEZ, L. (2009) “En busca del lenguaje del horror: H. P. Lovecraft según Alberto Breccia”, *Revista Extravíos*, Nro. 4, Universitat de València (<http://ojs.uv.es/index.php/extravio/article/view/2255>).
- SACCOMANNO, G. y TRILLO, C. (1980) *Historia de la historieta argentina*. Buenos Aires: Ediciones Récord.
- STEIMBERG, O. (1977) *Leyendo Historietas. Estilos y sentidos de un arte menor*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- VÁZQUEZ, L. (2010) *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Buenos Aires: Paidós.

AS INVENÇÕES DO COTIDIANO E AS REPRESENTAÇÕES DE TECNOLOGIA NAS CHARGES DE MAX YANTOK

MARILDA LOPES PINHEIRO QUELUZ

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ (UTFPR) - BRASIL

RESUMO

O objetivo deste texto é refletir sobre as caricaturas de Max Yantok (1881-1964) publicadas entre 1915 e 1920 na revista brasileira *Fon-Fon*. O humor gráfico é pensado, neste trabalho, como prática discursiva e social que alinhava conteúdo, forma e contexto em uma dinâmica expressiva, materializada nos signos plásticos, icônicos e verbais. Yantok ironizou o progresso e a modernização das cidades, desenhando máquinas imaginárias para facilitar o cotidiano das pessoas.

Palavras-chave: Max Yantok - humor gráfico - quadrinhos

ABSTRACT

The aim of this paper is to reflect on the caricatures of Max Yantok (1881-1964) published between 1915 and 1920 in the Brazilian magazine *Fon-Fon*. In this work graphic humor is thought as a discursive and social practice that aligns content, form and context in an expressive dynamics, materialized in plastic, iconic and verbal signs. Yantok treated progress and modernization of cities with irony, drawing imaginary machines to facilitate the daily lives of people.

Keywords: Max Yantok - graphic humor - comics

SOBRE O AUTOR

Graduada em História e em Educação Artística pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Mestre em História Social (UFPR). Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP). Professora de História da Arte do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR. Professora do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia (PPGTE) - UTFPR. E-mail: pqueluz@gmail.com

AS INVENÇÕES DO COTIDIANO E AS REPRESENTAÇÕES DE TECNOLOGIA NAS CHARGES DE MAX YANTOK

MARILDA LOPES PINHEIRO QUELUZ

A proposta deste texto é analisar o humor gráfico de Max Yantok (1881-1964)¹, especialmente as representações de tecnologia que aparecem em muitos desenhos feitos para a revista *Fon-Fon*, do Rio de Janeiro, no período de 1915 a 1920, consultados no acervo da Casa da Memória de Curitiba. Max Yantok ficou mais famoso no Brasil pela criação das aventuras de Pipoca e Kaximbowm, publicadas por muitos anos em *Tico-Tico*, uma revista voltada para o público infantil, recheada de histórias em quadrinhos. Entretanto, neste trabalho o enfoque é sobre as charges de cenas da vida carioca que tentavam traduzir a dinâmica da experiência urbana na capital, os comportamentos e hábitos diante dos processos de modernização que vieram com o regime republicano.

O conceito de representações aqui utilizado aproxima-se das propostas de Roger Chartier (1990), isto é, não são só discursos, mas estratégias e práticas sociais forjadas em determinados contextos histórico-culturais, constituindo uma arena de disputas políticas e simbólicas, econômicas e estéticas. As representações de tecnologia presentes nos quadrinhos de Yantok alinhavam conteúdo, forma e contexto em uma dinâmica expressiva, materializada nos signos plásticos, icônicos e verbais.²

Pensamos a tecnologia como uma construção social, em que as formas e significados dados às coisas, aos artefatos, às máquinas são definidos pela sociedade, interferindo e sofrendo interferência dos diversos grupos sociais que interagem nas práticas cotidianas e usos dos mesmos. David Nye lembra que:

Tecnologias são parte de um diálogo entre seres humanos sobre suas diferentes percepções. Este diálogo toma a forma de narrativas, diferentes histórias que contamos um ao outro para dar sentido às transformações que acompanham a adoção de novas máquinas (...) Qualquer que seja a forma narrativa, as máquinas são raramente entendidas pelo público como coisas em si, puramente abstratas. Ao contrário, as tecnologias funcionam como partes centrais dos dramáticos eventos (Nye 1998: 3).

Estas narrativas tecnológicas influenciam e são influenciadas pelo imaginário social do período, rearticulando, simbolicamente, as mudanças sociais e urbanas, assim como as linguagens visuais. Neste sentido:

Objetos, tecnologias, ainda sistemas tecnológicos – estradas de ferro e pontes, luzes elétricas, e motores - carregam, como resultado dessa complexidade e sutileza, muitos níveis de significado cultural (...) esses significados podem às vezes ser mais potentes para as pessoas do que as funções sociais e econômicas para as quais esses objetos, tecnologias e sistemas tecnológicos foram projetados (Cowan 1997: 218).

As representações do cotidiano precisam ser pensadas na historicidade dos regimes visuais, considerando as negociações de sentidos e significados entre os desenhistas e os leitores das imagens veiculadas pela imprensa, os dispositivos técnicos para a produção das imagens, a capacidade narrativa e de intertextualidade do humor gráfico.

O início da República no Brasil (1889) foi um período marcado pela modernização das capitais, pelas reformas urbanas, envolvendo abertura de grandes avenidas, novos projetos de mudança das fachadas e dos espaços públicos, campanhas de higienização e sanitarismo, novos aparatos técnicos para os meios de transporte e de comunicação, aprimoramento dos processos gráficos e fotográficos dos periódicos e das revistas. Essas transformações ajudavam a construir um ideal de civilização inspirado nos modelos das cidades europeias e uma visão determinista de tecnologia. Os desenhistas e escritores que trabalhavam nas revistas de humor encontraram nas ironias e críticas ao cotidiano o meio mais eficaz de questionar os caminhos da República e as promessas de progresso e modernidade advindas dos novos artefatos científicos e tecnológicos deste período. A maior parte dos caricaturistas ressaltou o embate entre o fascínio e o temor pela tecnologia, desenhando as contradições vividas nas diversas experiências das pessoas com os novos tipos de transporte e com a eletricidade.

O cenário que então se abriu era propício a todo tipo de utopia e projeção. A República surgiu alardeando promessas de igualdade e cidadania – uma modernidade que se impunha menos como opção e mais como etapa obrigatória e incontornável. O grande modelo civilizatório seria a França, com seus circuitos literários, cafés, teatros e uma sociabilidade urbana almejada em outras sociedades (Schwarcz 2012: 19).

Conjugava-se modernização e tradição, combinando novas soluções de engenharia com práticas políticas e trabalhistas ainda do tempo do regime escravocrata. Urbanidade, progresso e industrialização eram palavras-chaves nos discursos da burguesia republicana. A cidade tornava-se o grande cenário das novas descobertas técnicas e científicas e o espaço urbano impõe-se como “novo lócus das representações” (Schwarcz 2012: 22).

As exposições universais já haviam convidado a admirar o progresso e sonhar com um futuro em que a ciência e a técnica reduziriam as incertezas, possibilitando um total domínio sobre a natureza e a humanidade. Sem dar conta de resolver as mazelas da herança escravocrata e de um sistema patriarcal e oligárquico, o regime republicano apostou nos ideais burgueses de civilização e modernidade.

Enquanto novos maquinários e pesquisas davam novas bases tecnocientíficas para a dinâmica do café, bondes, cinematógrafos, fotografias, automóveis, fonógrafos e gramofones, gravação de músicas brasileiras, revistas variadas e especializadas transformavam os modos de comunicação e de percepção do mundo. A crença no progresso contínuo e a busca de um futuro promissor, povoado de máquinas, levou à criação de muitos inventos. Segundo Costa e Schwarcz (2002: 131), “mais de 9 mil pedidos de privilégios industriais foram encaminhados ao governo entre 1870 e 1910: máquinas agrícolas e industriais, balões e dirigíveis, engenhos navais e ferroviários, pontes, edifícios, utilidades domésticas, equipamentos urbanos, etc, em forma de desenhos, ou mesmo de protótipos”.

As novas técnicas de impressão, o aprimoramento da litografia e da fotografia trouxeram um novo visual para as revistas e novos desafios para a produção de imagens; ampliaram as possibilidades de ilustração, com experiências diversas de montagens, diagramação, uso de fontes e vinhetas. A temática e os conteúdos também foram atualizados. Nas revistas satíricas ilustradas, a própria linguagem da caricatura foi colocada em xeque, sendo usada não só como instrumento de combate político e como crítica social, mas também como um “recurso para contrapor-se à convenção acadêmica, abandonando seus cânones, negando suas hierarquias, propondo novos motivos à atenção do artista” (Saliba 2012: 256).

As charges de Max Yantok parecem interrogar o papel das inovações tecnológicas e dos meios de comunicação no processo de transformações nos padrões de percepção, nos comportamentos e nas sensibilidades sociais, bem como discutem as formas de apropriação destas técnicas e destes meios por parte da população, reinventando, aprimorando funções e usos. Seus personagens carregam a “perplexidade ante uma realidade que oscila entre a miséria e o mito do progresso urbano-tecnológico” (Velloso 1996: 186).

Nas representações do cotidiano do Rio de Janeiro, um recurso gráfico recorrente de Yantok era o uso da linguagem dos quadrinhos, das imagens sequenciadas, da diagramação dinâmica da página, das linhas de ação, da repetição, simulando o ritmo

da cidade, o movimento das ruas. Tentava reconstituir graficamente as sonoridades, os gestos e posturas corporais, os fragmentos das falas, as referências espaciais e temporais, as experiências visuais, tornando o leitor um cúmplice do dia a dia. Havia um profundo diálogo entre a fotografia e os flagrantes captados pelo lápis, os instantâneos das ruas, os *portrait charges*, os calungas, os tipos sociais.

É importante lembrar que a sequência não precisava ser linear e a relação de espaços/tempos simultâneos poderia ser construída em quadros únicos. A crítica social trabalhou com inversão de signos, oposição de signos, com o elemento disjuntor, gerador do riso ou do espanto que poderia estar na imagem, na palavra ou na relação entre a imagem e a palavra. (Cagnin 1975: 179-204)

Para este texto, selecionamos alguns quadrinhos publicados na revista *Fon-Fon*, no período de 1915 a 1920. Em sua grande maioria, eram desenhos que ocupavam páginas inteiras, formando um quadro geral de acontecimentos, procurando dar conta dos fatos vividos durante a semana ou veiculados nos jornais. O enfrentamento cotidiano das ruas e dos espaços públicos cariocas eram transformados em aventuras de risco, em cenas inusitadas, com desfechos quase sempre frustrantes. Eram interpretações irônicas do que se passava na cidade, nas ruas, no país, na política, enfatizando os equívocos e fracassos, os efeitos desastrosos das técnicas sobre os cidadãos. Yantok reinventava as experiências urbanas pelo seu avesso, pelas surpresas nem sempre tão divertidas, pela ambiguidade do progresso. Seus traços são carregados de um profundo desencanto com a metrópole e uma descrença nas políticas públicas. Mas, por trás do ceticismo e da zombaria, percebe-se uma forte admiração pela ciência e pela tecnologia, um desejo secreto de que as promessas de modernização se cumprissem.

Em 1915, em plena Primeira Guerra Mundial, evidenciava-se

a realidade de um país que continuava bastante subalterno, isolado, dependente – preso a uma retórica nacionalista e defensiva que apenas acentuou-se durante o período bélico (...) As gerações de artistas e intelectuais que apostaram nas transformações do país viam-se frustradas com tantas apostas perdidas; e, agora, olhavam para si mesmas como se estivessem erradas, tomando consciência da necessidade de trocar os filtros através dos quais enxergavam a realidade. Acentuando do crônico atraso e da permanência dos contrastes sociais e políticos do país, a guerra representou um divisor de águas na cultura brasileira do período de 1889 a 1930 (Saliba 2012: 173).

Questionando o recorrente fascínio com a era das invenções, Yantok apresentou muitas engenhocas e máquinas como supostas soluções para o caos cotidiano. Projetos como o “Avisador de revoluções”, o “Cupidômetro, para fiscalizar namoros”, o “autocurvoscópio, para evitar encontros nas curvas”, o “periscópio para automóveis”, o “sinaleiro manual para veículos e transeuntemóveis autopedestres”, “o

compasso para medir arco-iris”, entre muitos outros, instauram um toque de *non-sense* em meio à racionalidade mecanicista, fragmentando a tendência hegemônica da tecnologia como certeza do progresso. Eram esboços de artefatos que invertiam a lógica de

(...) um momento em que uma certa burguesia industrial, orgulhosa de seu avanço, viu na ciência a possibilidade de expressão de seus mais altos desejos. Tal qual uma revolução industrial que não acaba mais, aqueles homens passavam a domar a natureza a partir de uma miríade de invenções sucessivas. Cada novo invento levava a uma cadeia de inovações, que por sua vez abria perspectivas e projeções inéditas. Dos inventos fundamentais aos mais surpreendentes, das grandes estruturas aos pequenos detalhes, uma cartografia de novidades cobria os olhos desses homens, estupefatos com suas máquinas maravilhosas (Costa e Schwarcz 2002: 10).

Nesse período, o automóvel foi visto pela maior parte dos caricaturistas brasileiros muito mais como uma ameaça, como um risco certo de desgraça do que pelas vantagens de locomoção ou pelo status atribuído a sua posse. Yantok abordava o tema quase sempre pela inevitabilidade do acidente, pela tragédia, pelo corpo derrotado pela máquina. Mesmo quando inseria uma de suas invenções para melhorar o convívio com o trânsito, como o periscópio para automóveis, a ideia era facilitar a identificação da vítima de atropelamento (Figura 1).



Figura 1. “Fon-fonadas” de Max Yantok.

Fonte: Fon-Fon, ano IX, n.32, 1915 - Acervo Casa da Memória de Curitiba.

Em “Invenções ultra-modernas” (Figura 2), embora a composição da página pressuponha uma diagramação em duas colunas e três linhas, a falta de limites divisórios entre as cenas amplia o efeito dos movimentos e provoca a contaminação e interferên-

cia das ideias. Reitera-se a sensação de simultaneidade. Os inventos são justapostos e mostrados em situações de uso. Predominam as linhas de ação, as curvas e diagonais, reforçando o dinamismo dos acontecimentos. As propostas técnicas, mais do que facilitar as ações corriqueiras no futuro, acabam por ressaltar os problemas da cidade no presente, como o convívio com ladrões (torpedo elétrico pega-ladrão), as dificuldades no trânsito e nas relações entre motoristas e pedestres (Figura 3). O questionamento sobre a funcionalidade dos artefatos e a crítica às bugigangas que mais atrapalham do que ajudam se intensificam nas respostas inesperadas a questões triviais, resolvendo falsos problemas, como o aplicador de chineladas com contador automático (Figura 4), o nariz como suporte para o guarda-chuva, o uso do chapéu automático para sol e chuva (Figura 5).

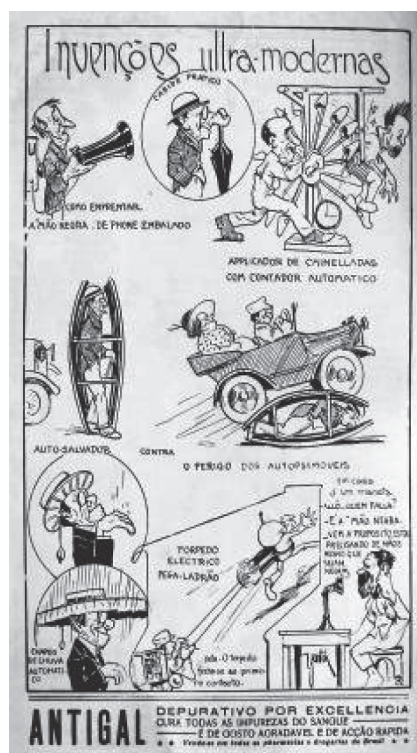


Figura 2. “Invenções ultra-modernas” de Max Yantok.

Fonte: *Fon-fon*, ano XI, n15 - 14 de abril de 1917 - Acervo Casa da Memória de Curitiba.



Figura 3. “Invenções ultra-modernas” (detalhe) de Max Yantok.
Fonte: Fon-fon, ano XI, n15 - 14 de abril de 1917 - Acervo Casa da Memória de Curitiba.

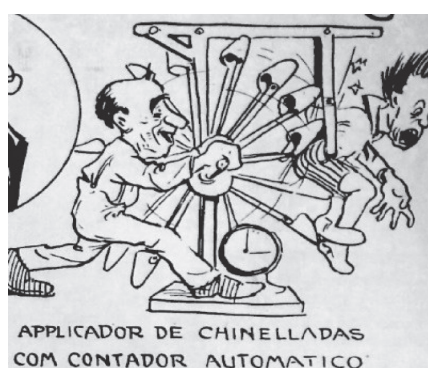


Figura 4. “Invenções ultra-modernas” (detalhe) de Max Yantok.
Fonte: Fon-fon, ano XI, n15 - 14 de abril de 1917 - Acervo Casa da Memória de Curitiba.



Figura 5. “Chapéu de chuva automático” (detalhe) de Max Yantok.
Fonte: Fon-fon, ano XI, n15 - 14 de abril de 1917 - Acervo Casa da Memória de Curitiba.

Em um detalhe de “Projeto de um sinaleiro para a avenida” (Figura 6), há uma ironia ao papel do guarda de trânsito e aos efeitos de sua ação na orientação de pedestres e motoristas em movimento nas ruas. A mecanização dos gestos correspondentes a ordens diretas (“pare”, “siga”, “está multado”, “vamos”) e palavras ofensivas (“besta”, “não amole”), controlados como um espécie de carrossel, denuncia as confusões e práticas cotidianas do trânsito, desqualificando o encarregado dessas operações.



Figura 6. “Projeto de um sinaleiro para a avenida” (detalhe) de Max Yantok.

Fonte: Fon-Fon, ano XII, n.32, 10 de agosto de 1918 - Acervo Casa da Memória de Curitiba.

Mesmo mantendo-se nos limites permitidos, com a precariedade e a falta de manutenção das calçadas, somados aos buracos e bueiros abertos, os pedestres estavam sujeitos a muitas quedas e tropeços. Mas o “reparador de tombos” (Figura 7), cujo uso é demonstrado na sequência dos movimentos corporais, poderia impedir constrangimentos e machucados.



Figura 7. “Invenções de 1918” (detalhe) de Max Yantok.

Fonte: Fon-Fon, ano XII, n.4, 26 de janeiro de 1918 - Acervo Casa da Memória de Curitiba.

Por um lado, o cotidiano construído no universo distópico dos quadrinhos de Yantok traz nuances de nostalgia, reivindicando um passado ideal nunca vivido. Revela-se um olhar conservador, de resistência às mudanças e apego a uma tradição inventada pelas elites burguesas. O tom melancólico e pessimista sobre o presente reitera um determinismo tecnológico em que a vida das pessoas é definida pelos artefatos, é consequência inevitável da evolução técnica.

Por outro lado, a inserção de dispositivos, máquinas e artifícios antifuncionais, irreverentes, impossíveis, desafia a lógica cientificista, desmonta a atitude passiva e conformada, provoca o riso que resgata a autonomia da imaginação e pluraliza as interpretações e apropriações da tecnologia.

NOTAS

¹ Max Cesarino Yantok nasceu em uma aldeia indígena, provavelmente em 1881, no Rio Grande do Sul, filho de um imigrante italiano e de uma índia brasileira. Quando pequeno viajou para a Itália com o pai, onde começou a desenhar, estudou violino, pintura. Versátil e com múltiplos talentos, Yantok destacou-se em diversas áreas. Diplomou-se como engenheiro agrimensor e contador (Fonseca 1999: 228). Fez caricaturas para o jornal italiano *L'Asino* e colaborou com os periódicos franceses *Pêle-Mêle* e *L'Assiette au Berre*. Em 1908 foi para o Rio de Janeiro e, em 1911, iniciou sua longa participação na revista *Tico-Tico*, criando as aventuras de Pipoca e Kaximbown, que se passavam em Fantasiópolis, na Pandegolândia, na G'astronomia, no Polo Norte e no fundo do mar (Lima 1963).

² A proposta de pensar a imagem pelos signos icônicos, plásticos e verbais, considerando aspectos denotativos e conotativos, é de Martine Joly, a partir de reflexões sobre a semiótica de Peirce. Os signos figurativos ou icônicos “dão uma impressão de semelhança com a realidade jogando com a analogia perceptiva e com os códigos de representação herdados da tradição de representação ocidental”. Os signos plásticos seriam “os componentes propriamente plásticos da imagem, como a cor, as formas, a composição e a textura”, entre outros (Joly 2005: 75). Os signos verbais que compõem a mensagem linguística também envolvem soluções plásticas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CHARTIER, ROGER (1990) *A história cultural. Entre práticas e representações*. Tradução Maria Manuela Galhardo. Lisboa: Difel; Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- CAGNIN, ANTONIO LUIS (1975) *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática.
- COSTA, ÂNGELA M. DA; SCHWARCZ, L. M. (2002) *1890-1914 No tempo das certezas*. São Paulo: Companhia das Letras.
- COWAN, RUTH (1997) *A social history of technology*. Nueva York: Oxford UP.
- FONSECA, JOAQUIM DA (1999) *Caricatura: a imagem gráfica do humor*. Porto Alegre: Artes & Ofícios.

- JOLY, MARTINE (2005) *Introdução à análise da imagem*. Campinas, SP: Papirus.
- LIMA, HERMAN (1963) *História da Caricatura no Brasil*. Rio de Janeiro: J. Olympio, 4 v.
- NYE, DAVID E. (1998) *Narratives and Spaces: Technology and the Construction of American Culture*. Nueva York: Cambridge UP.
- SALIBA, ELIAS THOMÉ (2012). “Cultura / As apostas na República”, em *História do Brasil Nação 1808-2010*, volume 3, de Lilia Moritz Schwarcz (org.), 239-294. Rio de Janeiro: Objetiva.
- SCHWARCZ, LILIA MORITZ (2012) “Introdução - As marcas do período; População e sociedade”, em *História do Brasil Nação 1808-2010*, volume 3, de Lilia Moritz Schwarcz (org.), 19-83. Rio de Janeiro: Objetiva.
- VELLOSO, MÔNICA PIMENTA (1996) *Modernismo no Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: Ed. Fundação Getúlio Vargas.

GÉNERO Y FIGURACIONES NÓMADES.

LA CONSTRUCCIÓN DISCURSIVA DE LA *FLÂNEUSE* EN “CUSTER”

MARIELA ALEJANDRA ACEVEDO

BECARIA DE CONICET-IIGG/UBA-UBACyT

RESUMEN

Las *figuraciones nómades* –con el viaje como metáfora– permiten pensar la diferencia sexual en su intersección con el espacio y la manera de transitarlo. Se examina *Custer*, de Carlos Trillo y Jordi Bernet, desde un enfoque de género para pensar a la *flâneuse* como una construcción metafórica en tensión al plasmar la actividad interpretativa desplegada en los espacios públicos de la urbe encarnada en un cuerpo leído como “mujer”.

Palabras clave: género - diferencia sexual - *flâneuse* - figuraciones nómades - Custer

ABSTRACT

The nomadic figurations allow thinking sexual difference at its intersection with the space and how to walk it. *Custer* by Carlos Trillo and Jordi Bernet is examined from a gender perspective to think the *flâneuse* as a metaphorical construction in tension to capture the interpretative activity displayed in the public spaces of the city embodied in a body read as “woman”.

Keywords: gender - sexual difference - *flâneuse* - nomadic figurations - Custer

SOBRE EL AUTOR

Licenciada en Ciencias de la Comunicación y doctoranda de Ciencias Sociales (UBA), becaria de CONICET en el Instituto Interdisciplinario Gino Germani. Desde 2010, edita *Clítoris*, revista de historietas y crítica cultural feminista que integra la Asociación de Revistas Culturales Independientes de Argentina (AReCIA). Forma parte del equipo que organiza el Congreso Internacional de Historietas y Humor Gráfico “Viñetas Serias” (ediciones 2010, 2012 y 2014) y desde 2012 coordina junto con Laura Vázquez el área Narrativas Dibujadas (CCom-UBA). Correo electrónico: macevedo@vinetasserias.com.ar.

GÉNERO Y FIGURACIONES NÓMADES.

LA CONSTRUCCIÓN DISCURSIVA DE LA *FLÂNEUSE* EN “CUSTER”

MARIELA ALEJANDRA ACEVEDO

INICIO DEL VIAJE: LOS PREPARATIVOS

El viaje como metáfora en las ficciones de América Latina ha sido narrado tanto en cine y literatura como en historieta. El crítico cinematográfico Galo Alfredo Torres sugiere una relación entre nuestra geografía, la temporalidad y los relatos de errancia:

El viaje como traslado forzado o voluntario ha sido y es parte constitutiva de la historiografía y la cultura de la región –desde la Conquista a las migraciones contemporáneas. Somos un *continente en tránsito*. Las narrativas subcontinentales del más variado espectro han teorizado ampliamente sobre este *nomadismo*, y el cine no se ha quedado al margen (2010:1, énfasis añadido).

Aunque, en la mayoría de los casos, se recupera el análisis espacial como perspectiva novedosa sumada al análisis histórico-social, aún se omite una perspectiva de género para comprender cómo la diferencia sexual se interseca con el espacio y la manera de transitarlo. El aporte de la geografía feminista, en este sentido, ha señalado esta falencia y demostrado la necesidad de considerar los espacios constituyéndose en relación con las marcas de género y orientación sexual, además de las de clase y etnia, entre otros cruces identitarios que afectan las formaciones espaciales y sus usos (Massey 1998; Rose 1999; Soja 2010).

Exploraremos aquí algunos mecanismos para pensar y plasmar “identidades nómades” entendiendo esto como *figuraciones* (Braidotti 2000) en la historieta *Custer*, con guión de Carlos Trillo y dibujos de Jordi Bernet, publicada en revista *Fierro*,¹ en los años 80.

El concepto de *figuración* nos aleja de la idea de representación y refiere a “imágenes de base política que retratan la interacción compleja de diversos niveles de subjetividad” (Braidotti 2000: 30). Pretendemos indagar en el signo “mujer” y las tensiones que presenta la puesta en página de una figuración nómada femenina o *flâneuse*. Para entender la disrupción que produce esta figura, al contrario del masculino *flâneur*, indagaremos primero en la narrativa clásica de *El Eternauta*. Existe una cercanía entre la figura del héroe moderno y la del *flâneur*: ambas son útiles para hacer visible la política sexual de las ficciones. Allí se cruza la figuración nómada femenina que irrumpe y transforma la figuración tradicional, y la desacomoda, ya que postula una construcción genérica compleja de leer.

La figura de la *flâneuse* ha recibido menos atención que su contraparte masculina. Sostiene Dorde Cuvardic García: “La mujer ha sido considerada como objeto de observación y placer visual para un *flâneur* por definición masculino [de forma que la *flânerie*] asume a la mujer como parte del espectáculo, una de las curiosidades en las que el *flâneur* querrá tomar interés en el transcurso de su callejeo [...]” (2012:169).

La investigación en torno a la figura de la *flâneuse* pretende establecer tanto su existencia histórica como su potencialidad para convertirse en concepto teórico de la crítica cultural. Este segundo sentido es el que nos interesa indagar aquí en las historietas. ¿Cómo aparece representada la figura de la *flâneuse* en el espacio público? ¿Qué aporta a la crítica cultural reflexionar sobre esta figura? Esas son las preguntas que orientan el presente texto.

LA PARTIDA

Según Román Gubern, la historieta constituye una “estructura secuencial de imágenes fijas consecutivas y discontinuas, para representar, a veces con apoyo de textos lingüísticos, una acción narrativa según un vector cronológico” (Varillas 2009: 11). Lucas Berone (2011) indaga, por su parte, en la narrativa fantástica y refiriéndose a una obra específica como *Fulú* (de Trillo y Risso) encuentra una constante en la aparición de protagonistas femeninas que reemplazan al héroe clásico: “La novedad, y la diferencia clave, respecto de los antecedentes señalados, está en el desplazamiento del protagonismo, del hombre a la mujer (tendencia general, por otro lado, en la obra de Trillo), y en la orientación dominante de la peripecia”, afirma. Acuerda con Andrés Accorsi (2011), periodista y crítico del medio, quien señala:

(...) su facilidad para crear buenos personajes femeninos, sin duda el rubro en el que superó holgadamente a su maestro, Héctor Oesterheld, en cuyas historietas las mujeres jamás tienen “onda”, ni protagonismo, ni nada. Trillo, en cambio, te bombardeaba con series en las que las mujeres tenían la manija: *Clara de Noche*, *Cybersix*, *Fulú*, *Sick Bird*, *Sasha Despierta*, *Custer*, *Bolita*, *Basura*, *La Marque du Peché*, *Borderline*... y, por supuesto, en las demás suelen aparecer personajes femeninos relevantes, creíbles y bien trabajados, empezando por las inolvidables “minas” del Loco Chávez.

La pregunta que podemos hacernos aquí es si este desplazamiento puede tener alguna vinculación con el cambio que registran las textualidades del paso de la modernidad a la posmodernidad (Ludmer 2010). Si así fuera, entonces podríamos decir que alrededor de la década del 80 algo cambia en el régimen de representación: una “feminización” del héroe clásico que no resulta de la representación de lo que comúnmente se ha denominado como heroínas fantaseróticas² sino de una nueva forma de concebir los personajes femeninos en torno a la acción. Podría decirse que, tal como sostiene Griselda Pollock (1991), siguiendo a Cowie, en lugar de referirnos a los personajes femeninos con el engañoso nombre de “representaciones de mujeres” sería más útil considerar que estamos ante la función de la mujer como signo.

La tesis de Cowie según la cual la mujer es un signo dentro de un sistema de significantes posee implicaciones considerablemente radicales para el análisis feminista. Por una parte, se produce la mujer como categoría, y es preciso estudiar su modo de producción en cualquier sistema que deseemos analizar: el cine, por ejemplo. Por otro lado, la mujer es producida como un signo fundamental de sistemas sociales clave; aquello que significa como “mujer” no tiene nada que ver con la feminidad, ya sea vivida, imaginada o denunciada (Pollock 1991: 89-90).

Así, como hipótesis de trabajo, podríamos arriesgar que la función “mujer” como signo en las narrativas gráficas se vio modificada al menos en los últimos treinta años, que esta función se encuentra en estrecha relación con otros cambios materiales y simbólicos y que en la representación del signo mujer en el espacio público pueden leerse una serie de derivas políticas del sujeto posmoderno.

UN DESVÍO. LA PULSIÓN ERRANTE EN LOS RELATOS GRÁFICOS

Como ya señaláramos, una narrativa que podemos traer para ilustrar un relato marcadamente moderno es la que se desarrolla en *El Eternauta* (H.G. Oesterheld y Solano López 1957). Se trata de una historieta por entregas, compilada posteriormente en un libro apaisado, que se inscribe en el relato de aventuras. La invasión extraterrestre se topará con un núcleo de resistencia en una Buenos Aires moribun-

da que tiene a Juan Salvo como líder de un pequeño grupo de sobrevivientes entre los que se encuentra el Profesor Favalli y Franco, el tornero. Esta alianza masculina e interclasista sirve como punto de partida en tanto la aventura, escrita a fines de los años 50, explora la imaginación “espacial” propia de la época y las figuraciones que muy modernamente postulan una humanidad abstracta aunque bien definida: aunque Héctor G. Oesterheld afirme que “el héroe verdadero de *El Eternauta* es un héroe colectivo, un grupo humano”, este grupo es netamente masculino. Las “chicas” del grupo, Elena y Martita, esposa e hija del héroe, quedan encerradas en la casa durante las aventuras de Juan Salvo devenido en Eternauta y posteriormente servirán como motivación para su errancia.

En este sentido, Josefina Ludmer, al analizar las figuraciones del gaucho en la literatura latinoamericana, entiende que “los héroes populares son configuradores de géneros literarios, como Moreira con el folletín y el drama. Y también son configuradores de géneros sexuales, porque ocupan una serie de posiciones masculinas y definen las femeninas” (Ludmer 1995:7).

Podemos decir que *El Eternauta* permite seguir algunos hilos de la “imaginación pública” (Ludmer 2010) —ese trabajo social, anónimo y colectivo de construcción de realidad— y establece conexiones entre los relatos que construyen al héroe viril en la ciencia ficción, en textos que pueden ser literarios, gráficos o audiovisuales.

Si coincidimos con las afirmaciones que aseveran que el *flâneur* ha sido considerado como “el héroe del modernismo y un emblema de la modernidad que encarna la conciencia metropolitana expansiva”, pero que a su vez es una figuración que “ocluye la correlación de la experiencia femenina de la domesticidad y la urbanidad” (Tseng 2006, traducción propia), podemos comprender que la errancia en la ciudad tiene coordenadas y cuerpos “apropiados” en los que la práctica de recorrer el espacio público presenta complejas formas de plasmarse, tanto en el hecho concreto de los sujetos errantes como en los discursos que los (re)presentan.

Dejando a un lado la discusión sobre la existencia histórica del *flâneur*, podemos ubicar en los inicios de la modernidad a este personaje errante que no es el simple paseante: es un ojo crítico que pasa desapercibido para el resto de los transeúntes, características que adelantan por qué se cuestionó con aún más énfasis la existencia histórica de la *flâneuse*.

Este personaje masculino errante puede asociarse a un tipo social reconocible, ocasionalmente al cronista, pero también al detective, ya que lo que tienen en común ambos es la pesquisa, o la actitud interpretativa. Un *flâneur* o una *flâneuse* se caracterizan por la intervención como sujeto activo: escudriña, observa, interpreta el texto que es el mundo. Y he aquí el problema: ¿qué sucede cuando quien lee el entorno es una *flâneuse*? La mujer en el espacio público es parte de ese texto a leer, será leída antes que lectora, por lo que cuando la representación de la *flânerie* es femenina evidentemente algo se trastoca.

ELLA ANDA SOLA. UNA FLÂNEUSE DEBAJO DEL IMPERMEABLE

Custer puede servirnos para el ejercicio de comprender la representación de la práctica femenina de la *flânerie* moderna. La historia sale publicada en diez episodios en revista *Fierro*. Se trata de un relato distópico con características de policial negro. Custer es la protagonista de una suerte de *reality show* en el que una cadena de televisión interviene como ojo invisible que graba cada instante de su vida, fractura su experiencia y monta los fragmentos al gusto de los televidentes, en un escenario abierto y continuo. La apariencia del personaje se asemeja a la de cualquier detective de novela negra: además de sobretodo y sombrero de ala ancha, calza un arma con la que hace justicia sin preocuparse por los testigos que siguen sin sobresaltos los ataques sexuales, descuartizamientos, suicidios y demás crímenes que televisa la cadena. (Véase Figura 1.)



Figura 1. *Fierro* n° 25, septiembre de 1986, capítulo 4, pág. 41.

Luego de vender su intimidad en un contrato a perpetuidad, Custer se dedica a errar por una ciudad en la que enfrenta la violencia y la brutalidad, el desprecio por la vida y el hiperconsumo mientras espectadores y lectorados son colocados en posición *voyeurística* de sus desdichas y escarceos amorosos.

Podemos decir de Custer que es una legítima *flâneuse*, ya que tal como sostiene Cuvaradic García, la figura del detective, al igual que la del *flâneur*, es la de quien “tiene una comprensión de la ciudad como espacio inquietante y peligroso (...) pero también [la de quien] está capacitado para interpretar sus signos con seguridad y rápidamente” (2012: 42).

Pero en la historia que estamos analizando, la “detective” (o ¿actriz?) Custer resulta más inquietante que el espacio en el que se mueve. El signo mujer pone en crisis el espacio público. ¿Cómo se resuelve esta tensión en la narrativa? Básicamente a través de dos dispositivos discursivos: por un lado, desdoblado el signo mujer en otra *flâneuse* “desgraciada” que recibe el castigo por transitar libremente el espacio público: Anabelle, que funciona como doble y contraria de Custer, transita el espacio público ejerciendo la prostitución. (Véase Figura 2.)

Algunas aproximaciones de crítica cultural feminista consideran que las mujeres que ejercen la prostitución no califican como sujeto de la práctica crítica de errancia que caracteriza a la *flânerie*. La exposición la asemejaría a la mercancía en una vidriera, restándole capacidad de actuar de manera interpretativa sobre el entorno. Aunque puede considerarse que esta actividad precisa una “lectura” de la escena y los posibles peligros que implican determinados actores: clientes, policía, otras mujeres en ejercicio de prostitución, lo que requiere de la actividad una “lectura” de la calle: no es posible en ella pasar desapercibida.



Figura 2. *Fierro* n° 24, agosto de 1986, capítulo 3, pág. 24.

En la historieta, es indudable que Anabelle aparece como víctima con poca capacidad de intervención o de interpretación de su entorno. En el tercer episodio, la vemos acosada por tres sujetos que la explotan sexualmente y que la violentarán al punto de ir descuartizando su cuerpo en vivo en sus shows musicales. En cada presentación, Anabelle va perdiendo miembros de su cuerpo. Y, así como la vida de Custer es recortada por la cadena que la expone todos los jueves a la noche, Anabelle consigue la fama y el éxito mientras se va convirtiendo en un cuerpo sin movilidad y perdiendo su posible categoría de *flâneuse*. En el sexto episodio, Custer y Anabelle se encuentran cara a cara y antes de que “Los descuartizadores de Anabelle” concluyan su acto, ella le pide a Custer que ponga fin a su vida.

El segundo recurso narrativo implica la construcción de una mediación, algo que la transforme de mujer en excepción, que la haga intocable por cualquier otra presencia que pudiera acecharla en la calle.

Si esta conjetura resulta acertada, podríamos arriesgar que en las representaciones de personajes femeninos errantes se precisa la construcción de una suerte de defensa de su propia apariencia de “femineidad”, una mascarada que le sirva para atravesar el espacio público sin correr el riesgo de ser leída como mujer a pesar de verse como una. En este sentido, Marcelo Birmajer (1987) en un artículo publicado en *Fierro* n° 29, número en el cual concluye la historia, expresa algunas cuestiones que pueden darnos una pista de esta “mediación” necesaria:

Custer anda las calles con su porte bogartiano en tanto *una curva se ocupa de asesinarle la masculinidad* en la parte trasera del impermeable; una tibieza asomándole tras la polera negra en la parte frontal del impermeable. (...) Este Bogart de entrepierna *al que hay que piropear* trae confusiones y originalidades. Por empezar, el personaje no resigna una sola partícula de sensualidad a su inocultable fuerza. Hay una conjunción, irrompible, entre dureza y amante. (...) Es un bello personaje, *no necesitaron inyectarle hormonas de macho y tabaco*; de su propia pena aprendió a caminar, a vestirse y a amar a un grabador (1987: 26, énfasis añadido).

En la hibridez que percibe Birmajer en Custer, podemos adivinar que advierte la construcción que, además del corte detectivesco, reúne marcas identificadas con la masculinidad: el cabello corto, la fuerza física y la costumbre de fumar y beber sola en los bares, por ejemplo.



Figura 3. Capítulo 2, *Fierro* n° 23, pág. 53.



Figura 4. James Dean. Fuente: Internet.

En la Figura 3 vemos una de las típicas poses de Custer, en diálogo con un representante de la televisora. En la viñeta, Custer presenta cierto aire a James Dean (Figura 4) y ejemplifica la construcción de masculinidad/femineidad un tanto andrógina que puede leerse como transgénero. Se necesita mantener el signo mujer como mujer y a la vez acorazarlo de su femineidad para que pueda moverse en la calle “como si” fuera un hombre. La voz en el grabador de su ex amante mantiene al varón como una presencia fantasmática que la ancla en la heterosexualidad y la mantiene deseable para el lectorado masculino.

Al final de la historia, la *flâneuse* atrapada en la mirada de televidentes y lectorado se propone escapar. El desenlace es perturbador, la cadena que emite la serie decide montar con escenas ya emitidas (viñetas de los episodios uno al cinco, y ocho) un “final feliz” en el que Custer rompe su contrato, vuelve a la actuación y se reencuentra con su ex, pero el lectorado de la serie sabe que este montaje es una ficción y en defini-

tiva, no puede reconstruir cuál fue el destino de Custer. Lo que los episodios nos han mostrado hasta el momento es que el único escape es la muerte, pero ¿muere Custer? El lectorado no recibe certezas; sólo puede hacer una lectura cínica del final feliz que se le brinda a los consumidores autómatas de *Alphaville*.

UNA LLEGADA NUNCA ES EL FIN DEL RECORRIDO:
SOBRE ERRANCIAS, DERIVAS Y PROYECTO FEMINISTA

Este texto pretende servir para abrir puntos de fuga antes que para presentar certezas. Una idea: es posible que la puesta en página de una sensual detective atrapada en la ciudad sea una compleja construcción discursiva del signo mujer que no refiere tanto a la feminidad que representa como a una forma en la que deviene el héroe clásico en la posmodernidad.

Una nota (no al pie): la figura de la *flâneuse*, la mujer que calleja o practica la *flânerie* de los modernistas varones en nuestro contexto latinoamericano puede tener diferentes implicaciones políticas por el contexto sociocultural de emergencia. Así, sería necesario indagar cómo las mujeres que accedieron al espacio público en otros escenarios pueden haber transformado el imaginario social en el que el signo mujer tradicionalmente se asoció a domesticidad.

Sería interesante indagar en las figuraciones de *flâneuses* creadas por autoras, indagación que no presupone que en la autoría (marcada sexualmente) se halle una “esencia” que se traduzca en el papel de forma mecánica, una suerte de escritura o dibujo femenino. Las expresiones que sobre el tema tratado pueden hacer autoras de historieta merecen ser incluidas para no reproducir un canon sexista. En este sentido, trabajar sobre la obra de autoras sigue siendo una necesidad pero también puede ser un techo para la crítica cultural feminista. Así, coincido con Amelia Jones (2010), quien sostiene que cualquier texto que explore las maneras en las que se toma como asunto o se proyectan identidades generizadas puede servir, en cierta medida, para comprender la cultura visual.

Las historietas resultan un espacio más de la imaginación pública en el que indagar; en palabras de Rosi Braidotti (2000), hay que abogar por los cruces de disciplinas y por una irreverencia frente a los lenguajes consagrados de la alta cultura. El proyecto de pensamiento nómada incluye la crítica a las distinciones convencionales entre la gran teoría o “teoría elevada” y la “cultura popular”. Braidotti hace explícito el anhelo, que hago mío, de que la crítica cultural feminista y las expresiones feministas de la cultura popular se mezclen e integren en el discurso corriente dominante, sin que ello signifique que se mimeticen. Tal vez, pienso, esto pueda hacerse a través de una práctica de *lectura feminista* que permita abrir las figuraciones, separarlas de la literalidad y hacerlas estallar en nuevas figuraciones alternativas de resistencia.

NOTAS

¹ Custer se publica en revista *Fierro. Historietas para sobrevivientes*, de Ediciones de la Urraca, en los n° 22 a 29 entre junio de 1986 y enero de 1987.

² Este término refiere a la hipersexualización de los personajes femeninos en la obra de historietistas europeos de las décadas de 1960 y 1970. El término también refiere a un género de ciencia ficción e historias eróticas. Véase Gasca, L. y Gubern, R. (2012).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACCORSI, ANDRÉS (2011) "Carlos Trillo era un genio", disponible en línea en <http://365comicsxyear.blogspot.com.ar/2011/05/09-05-carlos-trillo-era-un-genio.html>
- BERONE, LUCAS (2011) "CYBERSIX, o las posibilidades de la saga en la historieta argentina", en *Revista Digilenguas* N° 10 (diciembre de 2011). Facultad de Lenguas. Universidad Nacional de Córdoba. Texto completo disponible en línea en http://historietasargentinas.files.wordpress.com/2012/06/berone_cybersix.pdf
- _____ (2012) "Historieta, discurso político y narración. La revista *Fierro*, entre dos épocas", en Lucas Berone y Federico Reggiani (eds.), *Creencias bien fundadas. Historieta y política en Argentina, de la transición democrática al kirchnerismo*. Universidad Nacional de Córdoba, Escuela de Ciencias de la Información.
- BIRMAJER, MARCELO (1987) "CUSTER: La médula filmada", en "Los habitantes del cuadrado", *Fierro* n° 29, enero de 1987, pág. 26.
- BRAIDOTTI, ROSI (2000) *Sujetos nómades. Corporización y diferencia sexual en la teoría feminista contemporánea*. Buenos Aires: Paidós.
- CUVARDIC GARCÍA, DORDE (2012) *El flâneur en las prácticas culturales, el costumbrismo y el modernismo*. París: Éditions Publibook.
- GASCA, LUIS y GUBERN, ROMÁN (2012) *Enciclopedia erótica del cómic*. Sevilla: Cátedra.
- JONES, AMELIA (comp.) (2010, segunda edición) *The Feminism and the Visual Culture Reader*. Nueva York: Routledge.
- LUDMER, JOSEFINA (1995) "Héroes hispanoamericanos de la violencia popular: construcción y trayectorias. (Para una historia de los criminales populares en América Latina)", Actas del XII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas. Versión digital en http://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/12/aih_12_7_005.pdf
- _____ (2010) *Aquí América latina. Una especulación*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- MASSEY, DOREEN (1998) "Espacio, lugar y género", debate feminista, ISIS Internacional, Vol.17, Año 9, México, DF.
- POLLOCK, GRISELDA (1991) "Mujeres ausentes. (Un replanteamiento de antiguas reflexiones sobre imágenes de la mujer)", en *Revista de Occidente*, n° 127 (ejemplar dedicado a la fotografía), págs. 77-108. Artículo aparecido originalmente en *Critical Image*, Seattle, Carol Squiers, 1990.
- ROSE, GILLIAN (1999) "Performing spaces", en Allen, John; Massey, Doreen y Sarre Philip (eds.), *Human Geography Today*, Cambridge, Polity Press.
- SOJA, E. (2010) "Tercer espacio: extendiendo el alcance de la imaginación geográfica", en

Benach, N.; Albet, A. y Edward Soja: *La perspectiva postmoderna de un geógrafo radical*, Barcelona, Icaria, págs. 181-209.

STEIMBERG, OSCAR (1998) "La cuestión de los géneros en los estudios llamados de comunicación", en *Semiótica de los medios masivos*. Buenos Aires: Atuel-Colección del Círculo.

TORRES, GALO ALFREDO (2010) *Historias nómadas: Los personajes viajeros del cine latinoamericano contemporáneo*, tesis de pregrado de Ciencias de la Educación en la especialización de Filosofía, Sociología y Economía, Universidad de Cuenca, Ecuador.

TSENG, CHING-FANG (2006) "The *Flâneur*, the *flâneuse*, and the Hostess", en *Concentric: Literary and Cultural Studies* 32.1, págs. 219-258.

VARILLAS, RUBÉN (2009) *La arquitectura de las viñetas*. Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones.

MACHERA:

TRANSFIGURACIONES VISUALES DE UN HÉROE MERIDEÑO

LILIA M. RAMÍREZ LASSO

RESUMEN

Este trabajo es un registro y un análisis del proceso de transcodificación producido entre los relatos del imaginario social sobre la figura de un personaje real de la historia social de la ciudad de Mérida (Venezuela) y una serie de cómics. Todo este proceso incorpora transformaciones previas en el establecimiento del valor significativo de este personaje antes y después de la elaboración de la historieta. Desde los hechos reales y su interpretación a nivel del imaginario social, hasta la configuración visual del cómic, este trabajo se propone un registro analítico de la semiosis visual como transposición de un relato oral.

Palabras clave: imaginario social - cómics - semiótica - relatos urbanos

SOBRE EL AUTOR

Arquitecta y máster en semiolingüística (Universidad de Los Andes). Sigue el curso de doctorado en Ciencias Sociales y de la comunicación política (Instituto de Estudios Avanzados). Miembro del Laboratorio de semiótica y socioantropología de las artes (ULA). Correo electrónico: liliaamarga@gmail.com.

MACHERA:

TRANSFIGURACIONES VISUALES DE UN HÉROE MERIDEÑO

LILIA M. RAMÍREZ LASSO

1. MACHERA: PERSONAJE Y TEXTO

Machera, en tanto personaje construido por un colectivo, se inserta dentro del imaginario urbano merideño como el protagonista de un relato de transfiguraciones en el que podemos identificar algunos de los rasgos de la construcción del mito arquetípico, que se manifiestan en distintas maneras dependiendo de la etapa del relato que se considere. Es posible observar entonces que el relato de Machera es un texto que se enuncia en distintas dimensiones, pues plantea toda una serie de manifestaciones textuales factibles de ser estudiadas desde distintos ángulos y niveles de pertinencia; desde las múltiples manifestaciones lingüísticas que se encuentran en torno al personaje y su historia (descripciones, expediente policial, reseñas en prensa, novenas, oraciones y rosarios, testimonios de *milagros* o *favores* recibidos), pasando por su tumba en el cementerio El Espejo de la ciudad de Mérida, como sitio de reunión de los devotos de Machera, en donde se depositan una serie de objetos textuales de muy diversa naturaleza (placas, fotografías, pinturas, flores, velas, rosarios, juguetes, etc.), que marcan la intención, de todos aquellos que comparten esta creencia y culto hacia los llamados *muertos milagrosos*, de manifestar su agradecimiento y preservar así el mito de este personaje en particular; hasta los distintos rituales de petición y agradecimiento de los creyentes, y más recientemente todas las representaciones urbanas artísticas del fenómeno de Machera (instalaciones audiovisuales, cómics, entre otros).

Resulta evidente que una primera dificultad metodológica al acercarse al fenómeno urbano de Machera, como un texto y posible objeto de análisis semiótico, es el carácter multimodal del mismo, pues reúne manifestaciones discursivas de distintas materialidades dentro de un mismo texto, que se construye, entonces, no sólo a partir de distintos sistemas significantes, sino que además es construido por distintos sujetos enunciadore (los testigos, los reseñadores, los familiares, los creyentes, los artistas, incluso el propio Machera, etc.). Es precisamente por este rasgo particular del texto que para fines de este análisis hemos delimitado nuestro corpus a una serie limitada de representaciones visuales del personaje de Machera, a partir de las cuales pretendemos reconstruir este relato como un texto visual que nos permita entender la transfiguración del personaje desde una primera etapa de delincuente a héroe, luego a mártir, a muerto milagroso, y más tarde a superhéroe. Con este fin, analizaremos estas representaciones gráficas como marcas de distintas etapas en la creación del mito de Machera, aplicando para esto distintas categorías de análisis narrativo: de la mitología clásica, la morfología del cuento de Propp, y la tradición cristiana.

2. LA INSTAURACIÓN DEL HÉROE

Si nos acercamos al personaje de Machera partiendo de las categorías de descripción del prototipo de héroe clásico, podemos comenzar a entender su paso de delincuente a héroe como una primera transfiguración de este personaje. De acuerdo con Hugo Francisco Bauzá, en su libro *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica* (1998: 13), el héroe es una figura humana que luego de su muerte se diviniza por la nobleza de sus actos en vida, y que posee una serie de rasgos que lo identifican y construyen como héroe. Machera, o Luis Enrique Cerrada Molina, se nos presenta en principio como un joven merideño nacido a mediados del siglo pasado (1956) en un entorno de pobreza y violencia, que deviene delincuente, fundador y líder de una de las pandillas más temidas en la ciudad de Mérida en la época, por las circunstancias sociales particulares en las que habitaba, y que sin embargo, emplea su jerarquía social de jefe de banda del barrio (*Santa Anita Norte*), ganada a fuerza de delinquir, para ayudar a aquellos que forman parte de su comunidad. Esta suerte de Robin Hood merideño robaba, según la versión más difundida de la historia, para ayudar a los más necesitados en su comunidad, en la mayoría de los casos sin emplear la fuerza bruta, ni herir a nadie, y los protegía asimismo de otros delincuentes o bandas enemigas que pudieran amenazar la seguridad del barrio o alguno de sus habitantes. De esta manera, vemos que si bien el personaje se inscribía en el campo de la transgresión y el crimen, no perdía a pesar de su actuar la nobleza de sus fines últimos (Dugarte 1977). Ahora bien, intentemos aplicar los rasgos que Bauzá propone como definitorios del héroe clásico al personaje de Machera. En primer lugar, el héroe,

según Bauzá (1998:13), presenta una *morfología especial*. En el caso de Machera podemos observar en las fotos del expediente policial, donde se muestra en un primer plano frontal, y luego yaciendo muerto en la escena de su muerte, que si bien es cierto que no poseía ningún tipo de rasgo físico que nos dejara ver una fuerza particular —como una musculatura prominente—, sí tenía en cambio unos rasgos faciales y corporales que normalmente asociamos con habilidades más sutiles como la astucia, el dominio del engaño o la artimaña. Entre estos rasgos, podemos mencionar la agudeza de los ángulos en los ojos y las cejas, un rostro alargado y delgado, así como un mentón pronunciado, una complexión física delgada pero fuerte. Luego, nos dice Bauzá (1998: 15), que el héroe tiene siempre un *rasgo extraordinario* que lo distingue. Machera era conocido como un personaje sumamente hábil con las armas y que podía escapar de las situaciones más adversas en las que se encontrase (por lo que se ganó, precisamente, el apodo de *Machera*, que en español coloquial de Los Andes venezolanos significa habilidoso y competente en su área), lo que se podría considerar como un rasgo de alguna manera ordinario, pues si bien lo identificaba y señalaba no era propio sólo de él. Sin embargo, otro rasgo más importante caracterizaba a Machera, y era el hecho de que fuera poseedor de una supuesta inmortalidad, que sólo podía ser violentada si se le disparaba 33 veces. Esta versión se hizo popular entre sus compañeros de banda a fuerza de ver escapar a Luis Enrique de situaciones adversas, en las que incluso resultara herido, y sin embargo las autoridades o enemigos no lograban capturarlo o matarlo a pesar de sus esfuerzos. Encontramos, entonces, un rasgo extraordinario en el personaje, que además, como señalaremos más adelante, lo conecta con una simbología cristiana ampliamente reconocida, para reforzar así su carácter mágico-religioso.

Asimismo, según Bauzá (1998: 17), el héroe posee una *inteligencia superior*, que en el caso de Machera se manifestaba más que en un saber, en un saber-hacer, de acuerdo con Greimas, pues la inteligencia de este personaje se encontraba en una exacerbada pericia para escapar de las autoridades y para el manejo de las armas. Otro de los rasgos del héroe clásico, según este autor, es el hecho de *fundar ciudades* (1998: 13), que podemos identificar en el relato de Machera en la conformación de su banda, dentro de la cual él ocupa una jerarquía privilegiada que se entremezcla a su vez con la jerarquía social de su entorno urbano, por lo que le brinda un lugar preponderante dentro de la sociedad merideña de los años 70, en la que Machera se hace reconocido no sólo por su supuesta lucha social y sus habilidades particulares, sino por su posterior captura y muerte a manos de las fuerzas de seguridad. Asimismo, otro de los rasgos del héroe clásico es que *porta un arma que lo caracteriza* (Bauzá 1998: 13), lo que es posible corroborar en el mito de Machera, pues se dice que de entre las armas que normalmente llevaba consigo, portaba una que no fallaba ningún tiro, y que incluso luego de su muerte, uno de los oficiales presentes se hace de esta arma que

ahora está supuestamente en manos de un alto funcionario de un cuerpo de seguridad nacional, mientras que los casquillos de las 33 balas disparadas, en esta versión de la historia, sirven ahora de protección para igual número de oficiales de la policía. Por último, de acuerdo con Bauzá (1998: 13), el héroe tiene una *muerte violenta*, que en el caso de Machera resulta producto de la persecución de las fuerzas policiales de la ciudad, acorralado en su casa, y a causa de más de 30 disparos en la versión oficial de los hechos, y 33 en la versión popular.

De esta forma, podemos evidenciar cómo el personaje de Machera pasa de delincuente a héroe, no sólo por las acciones que se le atribuyen, sino por sus habilidades características y rasgos extraordinarios que se le reconocen. Así, es posible entender que en el momento mismo de la muerte del personaje, por tratarse de un enfrentamiento con una de las instituciones sociales motivo de su pretendida *lucha de clases* y que se produjo en desigualdad de condiciones, pues se enfrenta él solo a al menos cinco oficiales de la policía, Machera se instaura también como mártir de una sociedad en la que los pobres deben enfrentarse incluso a las autoridades para poder sobrevivir. Vemos, pues, cómo el mito de Machera dialoga también con otros textos: el protagonista se erige como héroe de los pobres, como *Robin Hood*, o más cercano a nuestra realidad, el Che Guevara, en los que las instituciones de poder personifican los valores de opresión, corrupción e injusticia que el héroe combate, y que por oposición lo invisten a él de un carácter de nobleza que marca el paso, con su muerte, de humano a héroe y a mártir.

3. LA TRANSFORMACIÓN DEL ANTIHÉROE

Si bien ya hemos identificado diversos rasgos que nos permiten acercarnos al personaje de Machera desde su potencial para convertirse en héroe, es el curso de los hechos que desencadenan su muerte lo que lo instaura de manera definitiva como héroe en el imaginario merideño; por lo que revisaremos esta transformación a partir de las funciones propuestas por Vladimir Propp como resultado del estudio de la figura del héroe a través de la literatura fantástica universal.

Recordemos que para Propp el relato no es sino una serie de transformaciones que pasan a través de los seres destinados a encarnar un conjunto de funciones arquetípicas (1971: 31). De entre las más de treinta funciones que, de acuerdo con Propp, el héroe está destinado a cumplir para completar su rol, veremos que Machera atraviesa algunas de las más destacadas o definitorias para el relato del héroe. En primer lugar, tenemos que saber que es la traición del mejor amigo de Luis Enrique lo que desencadena los hechos finales de su vida, pues este amigo avisa a las autoridades de la ubicación de Machera, quien se encontraba solo en su casa.

De esta manera, se cumplen varias de las funciones de Propp a través de un mismo acto, pues aquí vemos cómo *uno de los miembros de la familia se aleja*, al tiempo que

podemos ver también que un *falso héroe reivindica pretensiones engañosas*. Este hecho permite a las autoridades acorralar a Machera, solo en su casa, a fuerza de armas, lo que plantea *el ataque que sufre el héroe*, y al que *se ve forzado a reaccionar* de manera violenta. Aquí es interesante plantear que si bien Machera es el héroe de nuestro relato, se instaura en cambio como un antihéroe ante la sociedad regida por las autoridades legales. Aquí los héroes son los miembros de la PTJ, que sin embargo terminan muertos o heridos en su mayoría. Machera también *recibe una marca*, como héroe de su relato, pero esta marca es la muerte misma, producto de 33 disparos provenientes de al menos cuatro oficiales de la PTJ acompañados por un buen número de policías locales. Machera muere, y sin embargo *vence a sus agresores*, pues no se trata de una victoria real para las autoridades perder a un miembro de la PTJ y contar con tres de sus hombres heridos, todos por un solo hombre. El héroe *realiza de esta manera la tarea difícil*, tarea que le cuesta la vida y que lo enviste de *una nueva apariencia*, la de un mártir, defensor de su comunidad, acribillado por las autoridades en un combate desigual, producto de una traición de su mejor amigo. Se instaura así el héroe del relato, el mártir de Santa Anita: Machera.



Figura 1. Fotos del expediente policial de Luis Enrique Cerrada Molina.

4. EL HÉROE CRISTIANO

Es bastante claro, en este punto, que Machera se inscribe también dentro del imaginario mitológico del colectivo merideño, producto de la asimilación del máximo mito de la religión cristiana, personificado en *Jesucristo* como figura superior del antihéroe transformado a través del dolor de la muerte en Dios mismo. Machera es un protegido, un personaje casi inmortal en vida, que sólo puede ser matado por 33 tiros, haciendo referencia directa a la edad de Cristo al momento de morir. Este es ciertamente un número cabalístico que lo protege a lo largo de su evolución como héroe de la lucha de clases, y que más tarde incluso lleva a los policías merideños que lo asesinan, cual soldados romanos, a recoger y guardar los 33 casquillos de las balas que lo asesinan como protección divina. En el relato de Machera, su mejor amigo “figurativiza” el rol de Judas, traidor que vende a su amigo, a su maestro y mentor, a las autoridades, y que a través del engaño desencadena la prueba final del héroe.

Machera, hombre joven, soltero, marcado por su figura materna, líder de su comunidad, luchador contra las figuras de control de su región, efectivamente muere a manos de las autoridades, ajusticiado de manera pública, pero resucita en las oraciones de sus fieles, y regresa del más allá para ayudar a los vivos desde la muerte.

5. DE MÁRTIR A SANTO

A partir de este momento, Machera deja de ser el delincuente, pues ha recibido la marca del santo, la inmortalidad en el inconsciente colectivo, que ahora comenzará la enunciación de otra parte del relato a través de sus peticiones y muestras de fervor y devoción hacia Machera, el muerto milagroso. Machera deja así el mundo de los mortales y trasciende a través de la muerte violenta al mundo de los muertos milagrosos, parte del imaginario colectivo. De acuerdo con Francisco Franco, un muerto milagroso

es una noción popular que designa a aquellas personas que luego de su muerte hacen favores y milagros a los vivos (...) hay rasgos que los destacan dentro de sus comunidades: una muerte particular que implica una “mala muerte”; una vida común y nada ascética, en algunos casos abiertamente licenciosa; pertenecientes a grupos sociales marginados; “solidarios” con su comunidad o grupo al cual pertenecen, lo que algunos autores han llamado “humanitarismo” o “caridad” (2001:120).

De igual modo, este autor plantea que los muertos milagrosos son venerados de manera íntima en el cementerio mismo, o en el lugar de su muerte, o en un altar casero, pues se trata de un fenómeno que rompe con el canon de la Iglesia y la religión católica como autoridad que reconoce el carácter de santo de un muerto. Siguiendo a Franco podemos ver cómo Machera se instaura como muerto milagroso a través del culto que le rinden sus fieles; sin embargo, nosotros nos enfocaremos en cómo este paso de héroe a santo se hace reconocible a partir de las representaciones visuales que esta nueva comunidad comienza a elaborar de Machera. Aparece así la *estampita* de Machera, pequeña representación del santo que incluye al anverso una oración para invocar los favores del santo. Aquí vemos que los rasgos faciales de Machera cobran un nuevo espíritu, pierden radicalidad los ángulos de la cara, los ojos se hacen más redondos, como un rasgo evidente de su nuevo carácter de benefactor, intersector de los pobres y débiles ante un poder mayor; se trata de un Machera “bueno”, por decirlo de alguna manera, que expresa esa bondad a través de una mirada ennoblecida por sus fieles.

No sólo los rasgos faciales de Luis Enrique han sido suavizados, también su cabello, ahora peinado de manera correcta; aparece, además, vestido de camisa de un tono azul, casi de túnica de santo.

Lo más interesante quizás sea entrever que esta primera representación del santo se haga a partir, precisamente, de la imagen del expediente policial, como si fuese el

mismo Machera de aquel expediente el que ahora, gracias al trazo de sus devotos, nos mira desde el más allá con una expresión benevolente.

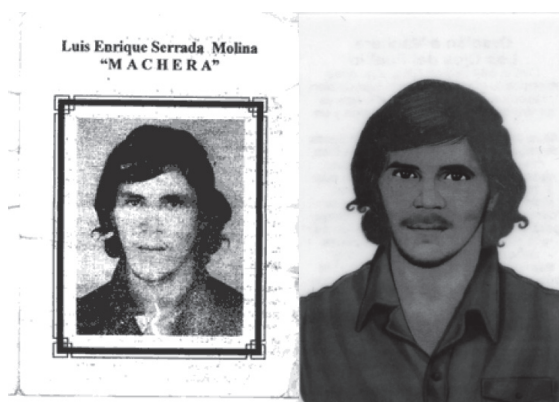


Figura 2. Foto del expediente policial y estampita del culto a Machera.

El fenómeno de Machera como *muerto milagroso*, parte del imaginario colectivo merideño, es sumamente complejo e incluye las múltiples enunciaciones de todos los devotos del santo, desde peticiones, ofrendas, recuerdos, “figurativizados” en una multiplicidad de objetos acumulados en su tumba. Este carácter multimodal es el que dificulta el estudio del culto a este muerto milagroso en tanto que texto.

6. MACHERA EL SUPERHÉROE

Si podemos identificar un rasgo de las figuras de los imaginarios colectivos es la apropiación que de ellas hacen los integrantes del colectivo, sin importar su origen, clase, entorno, o edad. De esta manera, Machera plantea una figura de fácil apropiación por diversas partes del colectivo merideño: desde la señora mayor que participa del culto en el cementerio, pasando por el estudiante que le pide para pasar un examen para el que no estudió, hasta el policía que lleva una bala de su asesinato como protección; son tantas las manifestaciones del relato como sujetos enunciadoreos podamos identificar.

En medio de esta pluralidad de voces, aparece una nueva faceta en el relato de Machera, construida por una nueva generación que se apropia del héroe como figura envestida de poderes y que a partir de un nuevo universo de referencias al cómic clásico y al moderno, así como al manga japonés, hacen de Machera el nuevo personaje del cómic merideño.

Aquí los rasgos de Machera se transforman por completo, producto de la imaginación de un colectivo de artistas que explotan distintas características físicas, mentales y de carácter del personaje ya construido en el imaginario urbano, para instaurar aho-

ra al protagonista de una serie de aventuras. Machera, tal y como ocurre en sus otras facetas, se instaura siempre en oposición al sistema convencional. Aquí Machera es un superhéroe que no posee ningún superpoder, más allá del de estar muerto y por ende ser inmortal. Asimismo, este superhéroe es la encarnación de los valores descubiertos a través del viaje por los antivalores, su paso por la vida hedonista; su lado oscuro es precisamente el que hace nacer en él su deseo por trascender este mundo.

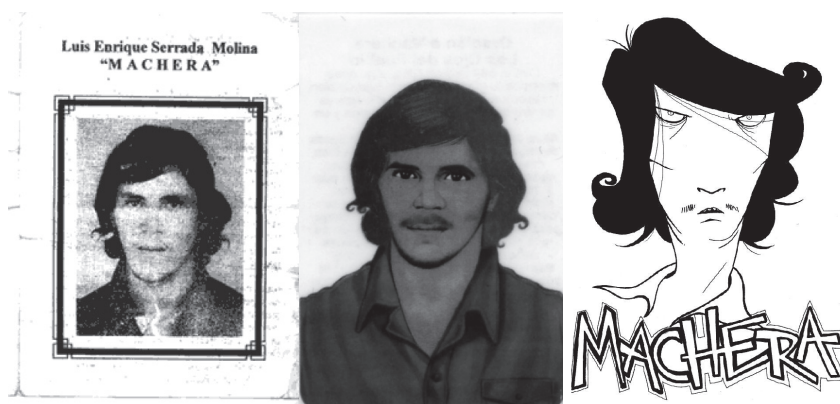


Figura 3. Foto del expediente policial, imagen de la estampa de culto y portada del cómic *Machera en Recién Finado*. Mérida, 2005. Autor: Rafael Rapaschieri.

Visualmente podemos identificar una vuelta a ciertos rasgos faciales del personaje; los ángulos retoman cierta fuerza, especialmente en la mirada, que ya no es la del santo benefactor, sino la del personaje que está más allá del bien y del mal. Lo mismo ocurre con los pómulos, salientes y destacados en un rostro fantasmal. Se trata de un Machera que trasciende al Machera real, pero que conserva ciertos rasgos de su malicia y de su astucia. Hay, así, una síntesis del Machera héroe, el mártir y el santo, que confluyen en esta nueva etapa del personaje. Ya no se niega su lado oscuro, sino que se deja ver como una habilidad, como una etapa necesaria en el crecimiento de su verdadero ser. No hay tampoco una penalización de sus crímenes, pues ellos son vistos como acciones de un héroe incomprendido por el sistema.

7. EL HÉROE COMO PARTE DEL IMAGINARIO COLECTIVO

Podemos concluir que Machera plantea la “figurativización” de un personaje mítico, parte del colectivo merideño, que ve en él la representación de una serie de valores que confluyen a partir de universos aparentemente contradictorios y que, sin embargo, encuentran en este relato la conjunción del bien y el mal, como polos coexistentes dentro de la dualidad del ser. Tal como apuntara Barthes (1992: 151), el mito evapora

el carácter histórico del objeto del que habla, de manera que sólo nos deja la belleza del relato. Ciertamente, Machera se nos presenta como un personaje que más allá de su carácter real o verídico, se erige como una figura en una búsqueda heroica por subsanar la aparente contradicción de sus emociones; la eterna batalla del bien y el mal dentro de todos. Es esta la búsqueda por la que debe atravesar Machera, la del antihéroe, penado por asumir una serie de valores negativos, castigado, y luego reconocido como figura de bondad y protección, enaltecido, venerado, y mitificado como héroe merideño. Según Bauzá (1998: 123), el héroe nos conmueve no por su carácter divino, sino precisamente por su condición de mortal. Es esa lucha interna de Machera, marcado por su humanidad, la que nos acerca a él como figura heroica. Ya Greimas lo expresó —de manera más precisa—: cada agente de un relato es su propio héroe (1974). Lo que nos acerca a Machera es reconocer en él nuestra propia lucha.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, R. (1992) *Mythologies*. Nueva York: The Noonday Press.
- BAUZÁ, H. (1998) *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- DUGARTE, R. (1977) “Machera. Reportaje policial”, en diario *El Vigilante*, Mérida, jueves 6 de octubre, pág. 8.
- FRANCO, F. (2001) “El culto a los muertos milagrosos en Venezuela: Estudio Etnohistórico y Etnológico”, en *Boletín Antropológico*. Mérida: Centro de Investigaciones Museo Arqueológico. Universidad de Los Andes. N° 20, mayo-agosto, págs. 107-144.
- GREIMAS, A. (1974) “Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico”, en *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- PROPP, VLADIMIR (1971) *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.

LA HISTORIETA DE LACAN

JORGE BAÑOS ORELLANA

ÉCOLE LACANIEENNE DE PSYCHANALYSE

RESUMEN

Una historieta publicada en las redes sociales, que está generando adhesiones y perplejidades en una parte del universo psicoanalítico, reaviva ciertas preguntas semióticas. Su estudio empuja a reconsiderar los límites narrativos y las posibilidades heurísticas de la transposición, a historietas breves, de textos teóricos de difícil lectura.

Palabras clave: globo-cosa - Plop! - relato/retrato - transposición del silencio

ABSTRACT

A cartoon published in social networks that it is generating adhesions and perplexities between lacanian psychoanalysts revives certain semiotic questions. Its study encourages us to reconsider narrative limits and heuristic advantages of transpose hard reading theory texts to brief cartoons.

Keywords: speech balloons as things - Plop! - tale/portrait - silence in transposition

SOBRE EL AUTOR

Psiquiatra, psicoanalista, miembro de la École Lacanienne de Psychanalyse, autor de numerosos artículos en publicaciones nacionales e internacionales y de los libros *El idioma de los lacanianos*, *El escritorio de Lacan* y *La novela de Lacan*. Correo electrónico: jorge.banosorellana@gmail.com.

LA HISTORIETA DE LACAN

JORGE BAÑOS ORELLANA

ÉCOLE LACANIENNE DE PSYCHANALYSE

Muy probablemente, la publicación de este número de *deSignis* coincidirá con la de un libro de historietas firmado por Esteban Serrano que llevará el título de *Los testigos de Lacan*. Como suele ocurrir, no reunirá tiras del todo desconocidas para buena parte de sus futuros lectores; el propósito de la encuadernación obedecerá menos al afán de difundirlas que al de complacer la fascinación del coleccionismo por los objetos y al experimento de si su transposición a otro soporte abre o no recorridos inéditos a su lectura. Porque las tiras de *Los testigos de Lacan* no entraron en circulación en papel sino a través de Internet. Desde el 14 de febrero de 2014 vienen sumándose en el muro de una red social ([facebook.com/lostestigosdelacan](https://www.facebook.com/lostestigosdelacan)), a medida que Serrano las sube a un ritmo de dos o tres por semana (no es un historietista de tiempo completo sino el director de un estudio de diseño gráfico).

La solución compositiva de sus tiras apuesta a la diversidad, van desde el cuadro único a composiciones que alcanzan los quince cuadros, unas veces nítidamente separados, otras reunidos en un libre flujo sin marcos internos, y pueden ser prevalentemente tipográficos o figurativos, e invitar a lecturas de izquierda a derecha o de arriba abajo. Pero en todos los casos los resultados se sostienen como unidades autónomas de sentido: ningún “continuará” rige el orden de sus apariciones. De manera que, como libro, *Los testigos de Lacan* tendrá una organización radicalmente distinta de la de *SáBado. Souvenir de la B*, el primer libro de Serrano. Formalmente, cada página de *SáBado* está estructurada por una férrea cuadrícula de veinticuatro cuadros

idénticos poblados por personajes en posición casi siempre frontal, lo cual produce el efecto monótono de estar ante la tribuna de un estadio. Un resultado seguramente buscado, en la medida en que *SáBado* es una crónica futbolística, es el relato que no se permite pasar por alto un solo partido del año en que el equipo argentino de River Plate descendió a la categoría B y consiguió ascender de nuevo. Esa continuidad sin omisiones queda robustecida por la voz omnipresente del narrador (identificada con la del propio dibujante) que contabiliza goles y cuenta pesadillas del fanatismo. *Los testigos...* se situará en sus antípodas, tanto por la irregularidad de su entramado como por soslayar la amalgama del relato.

Además difieren en el dibujo. Las tiras de *SáBado* son apuntes veloces e infantiles guardados en las veinticuatro cajitas enmarcadas por líneas negras trazadas a mano alzada y engrosadas por bandas rojas superpuestas, que ocasionalmente abandonan esa función del marco para tachar diagonalmente el interior de los cuadraditos, con el resultado de una banda roja sobre cuadro blanco que identifica a la camiseta de River Plate. La obviedad del sentido satura cada página. Las palabras del narrador, nítidamente separadas de las figuras, son de un costumbrismo sencillista: nada define a ese sujeto más que su adhesión futbolística, no tiene otro móvil que el de ver a su equipo salir de la B. Cabe esperar, entonces, que ante la fidelidad detallista de las caricaturas, el acuarelado dorado, la figuración compleja de los globos y los parlamentos barrocos de *Los testigos de Lacan*, nadie reconozca, a primera vista, la mano del autor de *SáBado*.



Figura 1.

Comparemos si no el retrato de Enzo Francescoli, apodado “Príncipe” y jugador estrella de los años dorados de River, con uno de Jacques Lacan (Figura 1). Seleccio-

né deliberadamente este juego de diferencias para condescender a los seguidores del método de Giovanni Morelli; porque revela una semejanza inesperada, la del detalle secundario de la disposición de los brazos de los dos personajes (ambos siguen la plantilla de una *ese* itálica volteada): parece legítimo señalarlo como indicio inequívoco de la identidad del lápiz de Esteban Serrano. En el resto no descubro más que diferencias; entiendo que son las que pueden ayudar a ir esclareciendo el proyecto de *Los testigos de Lacan*.

Por ejemplo, el retrato de Francescoli aparece para ilustrar un texto escrito por ese jugador que funciona como breve prólogo o carátula consagratória de *SáBado* (“¡¡Excelente la historieta!! Marca el paso de un año muy sufrido para todos los hinchas”, etcétera); mientras al de Lacan lo acompaña, como sucede en cada una de las tiras de *Los testigos*..., una escueta referencia bibliográfica a propósito del origen de la cita (“Entrevista con Pierre Daix, 26 de noviembre de 1966”).

Por su parte, la presencia de la corona, que flota y brilla sobre la cabeza de Francescoli, está aclarada, como si hiciese falta, con el título de “El Príncipe” subrayado por los laureles de una rúbrica. Redundancia, exceso de legibilidad. En contraste, la corona de Lacan resulta un objeto velado. Quizá algunos lectores de *Los testigos*... no la adviertan, pasen por alto la posibilidad de deducirla a partir de la posición, tamaño y forma del globo del parlamento. No es tan corriente que los globos invadan la escena como objetos. Al respecto, se aducirá que la coronación de Lacan no es precisamente un homenaje sino una ironía (sobradamente justificada) de Serrano ante la jactancia de los dichos de su personaje y, por eso mismo, el artista la figuraría oscuramente, reduciéndola al ámbito del chiste privado para darse el gusto sin herir susceptibilidades. Sin embargo, ese recurso, presuntamente inescrutable para la tribu lacaniana, reaparecerá en otro cuadro en que Lacan hace gala de humildad (Figura 2). Me refiero a la cita en que, con un juego de palabras, confiesa que el dictado de su seminario le sirve de sostén subjetivo y que allí recibe tanto o más de lo que entrega. Esta vez el globo no se encarama sobre su cabeza prominente, sino que transmuta a la condición de cosa descendiendo y plegándose de tal suerte que la porción del parlamento en que confiesa su debilidad ocupa el sitio de la mesa en que Lacan apoya el peso de su cuerpo y proyecta su sombra. ¿Se trata de un homenaje privadísimo de Serrano? No creo que él suponga tan escasa astucia visual a los psicoanalistas como para creer que, para bien o para mal, serán ciegos a estos comentarios gráficos. Si la retórica de *SáBado* es la del canto de tribuna (reiterativa, megalómana, sentimental con lo propio y desconsiderada con los rivales), la de *Los testigos*..., en cambio, no reclama inmediatez y condescendencia sino esfuerzos adicionales a la lectura, para sintonizar con la del estilo de su personaje. *Los testigos*... incluye una corona invisible y otros enigmas gráficos para reclamar lo que Lacan solicitaba en la Obertura de sus *Escritos*: “Quisiéramos llevar al lector a una consecuencia en que le sea preciso poner su parte” (Lacan 2008: 22).



Figura 2.

1. CUANDO ES PRECISO SITUAR A LACAN EN OTRA ESCENA

Quien aún no lo ha visto en Facebook y lo conoce únicamente por lo que vengo describiendo hasta el momento, podría sospechar que *Los testigos...* es una sucesión de citas extraídas de los seminarios y entrevistas de Lacan mostradas en su escenario de origen. No es siempre el caso. Cuando de eso se trata, Esteban Serrano cuenta a su favor con las puestas en escena de un maestro de conferencias que, muchas veces, recuerdan las de un comediante de *stand-up*. El formato del remate cómico, organizador de la historieta clásica (con un personaje secundario, alter ego del lector, que cae de espaldas al escuchar la última frase: Plop!), se ajusta de maravillas a la vena surrealista de Lacan, siempre dispuesto a horadar el sentido común de su auditorio. Serrano, que tuvo oportunidad de verlo en videos, tomó buena nota de sus empleos teatrales del silencio cuando está a punto de arrojar sus remates teóricos para empalidecer de incertidumbre a la audiencia (Figura 3). En otras oportunidades, Serrano consigue variar de escenografía sacando partido de anécdotas emplazadas fuera de seminarios y entrevistas, tomándolas de biografías, de recuerdos personales de Lacan o de libros dedicados particularmente a recopilar testimonios de sus salidas inesperadas en el consultorio y otros ámbitos privados, como el volumen de *Les impromptus de Lacan, 543 bons mots recueillis par Jean Allouch*.



Figura 3.

De todas maneras, la mayoría de los episodios de *Los testigos...* se permiten esquivar tal sumisión realista y fabular, en su lugar, escenas nunca atestiguadas donde engarzar a su gusto los parlamentos lacanianos. Estas invenciones son de breves cursos de acción, por lo general hábitos cotidianos, que se acompasan al ritmo y adhieren al sentido del fraseo del texto, mostrando en acto verdades semejantes. Así, a propósito de una cita de la conferencia de Yale ("Yale University, Kanzer Seminar. 24 de noviembre de 1975"), la tira da a leer a Lacan previniendo contra la tentación de llevar

el análisis de los neuróticos demasiado lejos, y deja ver a su persona acicalándose antes de salir del hogar. Porque en su colocarse la camisa planchada, armar el nudo del moño, perfumarse, sacudir el polvo de la chaqueta y encender un habano se muestran las sucesivas máscaras o piezas de la armadura social con que un neurótico, analizado no más de lo suficiente, se apresta a afrontar la vida.



Figura 4.

Muy ocasionalmente, la didáctica de Serrano se las arregla para situar una cesura entre los dos componentes, el de la acción ficticia y el del dicho, como si la primera no solamente acordara sino, además, hubiese conducido al segundo a sacar su conclusión... Es lo que ocurre con la puesta en imágenes de la otra cita escogida de la misma conferencia norteamericana (Figura 4). “Cuando el analizante piensa que es feliz de vivir, es suficiente”, sentencia ahí Lacan, *después* de tomar una buena ducha y cerrar el grifo. Como si la acción previa hubiese servido de premisa al curso de ese juicio, como si Lacan hubiese descubierto el valor del sentimiento de la felicidad de estar vivo inmediatamente después de pasar un buen rato bajo el chorro de agua tibia. ¿Qué habilita a Serrano a suponer ese orden de las cosas? Respuesta: la presunción de una experiencia compartida. Se me impone una analogía a su favor: la del quinto capítulo del *Ulises*, en que James Joyce concede a Mr. Bloom la anticipación de una felicidad semejante mientras va en camino de sumergirse en la bañera: “Preveía su pálido cuerpo reclinado en ella del todo, desnudo, en un útero de tibieza, aceitado por aromático jabón derretido, suavemente lamido por el agua. Veía su tronco y sus miembros cubiertos de olitas (...) amarillo limón: el ombligo, capullo de carne; y veía los oscuros rizos enredados de su mata flotando, flotante pelo de la corriente en torno al flojo padre de miles, lánguida flor flotante”.

Arrancada del escenario abstracto de la sala de conferencias de Yale —espacio de neutralidad muda, pues allí es posible decir casi cualquier cosa—, la cita queda empla-

zada en el interior de otra escena en la que su ocurrencia resultaría previsible. El resultado es una tentadora ganancia de legibilidad: tú, lector, puedes entender perfectamente la aparición de ese pensamiento porque, como Monsieur Lacan y Mr. Bloom, has sentido el bienestar de chapotear en el agua. Cita esclarecida. ¿En serio? No. Sería como convencernos de que basta con meternos en la tina para descubrir el principio de Arquímedes: *Un cuerpo total o parcialmente sumergido en un fluido en reposo recibe un empuje de abajo hacia arriba igual al peso del volumen del fluido que desaloja...* Porque el centro del argumento de Lacan no está en privilegiar la grande belleza de sentirse vivo, sino la cuestión de poner freno al *furor curandi* de algunos analistas. Entonces, si en las próximas entregas Serrano abundara con esta argucia, el libro de *Los testigos...* acabaría engrosando la pila de las introducciones *kitsch* a la obra de Lacan. Afortunadamente, otros resultados auguran exactamente lo contrario.

2. LO QUE LAS FORMAS BREVES DE LA HISTORIETA NO DEBEN ENSEÑAR

Como se mencionó, *Sábado* es una crónica pormenorizada. Cada página está consagrada a un partido y el libro está ordenado, como totalidad, siguiendo sábado tras sábado los acontecimientos del campeonato, la novela de River en la B. Algunas de sus tiras se inclinan a favor de la confrontación futbolística de tal o tal fecha, otras por la narrativa cómico-sentimental de la reacción del narrador, pero ninguna queda por fuera del fixture del torneo. Nada semejante ocurre en *Los testigos de Lacan*. Ninguna persecución, miércoles tras miércoles, de ninguno de los veintisiete seminarios parisinos de Lacan. Ni siquiera la procesión, párrafo tras párrafo, de alguna página resonante de sus escritos o entrevistas. Por eso, si bien Esteban Serrano adelantó que aguardará sumar doscientas tiras para cerrar el libro de *Los testigos...*, no hay razones de peso para que no se detenga antes o después, nada parecido al número fijo de partidos del campeonato de la B. En sucesivas ediciones, *Los testigos...* podría extenderse antojadizamente o, sin problema, reordenar las páginas en una secuencia bien diferente sin modificar sustancialmente el sentido. Las tiras funcionan como unidades discretas y de localización intercambiable. Su tarea no es la de contar la secuencia de cómo Lacan se convirtió en lacaniano, sino la de retratar con agudeza esa condición ya alcanzada. Para evitar ambiciones indebidas, Serrano adoptó la disciplina de no permitir que su producción semanal adhiera a cualquier orden temático, cronológico o esquema de manual. Si acaso sigue un orden secreto, no es el de la forma del relato lineal.

De allí viene el hecho de que *Los testigos...* encuentre un tope en las pocas ocasiones en que ensaya ilustrar tramos de las ochocientas páginas de la biografía de Lacan escrita por Élisabeth Roudinesco o episodios de narraciones de ángulo más estrecho, como las de las trescientas de *La novela de Lacan: de neuropsiquiatra a psicoanalista*, concentradas en las peripecias de sus primeros cinco años de práctica. En un intento hercúleo por abarcar al tomo de Roudinesco en un solo cuadro, Serrano logró un

notable dibujo con pequeños retratos de los principales protagonistas, interconectándolos por una compleja red de tentáculos: pero esa ingeniosa sincronización del gran elenco no adelanta nada de la historia que protagoniza. De *La novela de Lacan* realizó algunas tiras igualmente meritorias, como la de una semblanza de cuando André Breton, Roger Caillois y Lacan jugaron con unos frijoles mágicos traídos por una dama de México (Figura 5). El punto es que lo hizo sin aclarar el porqué de la circunstancia de que estuvieran los tres reunidos, ni el cómo respondió cada cual a ese espectáculo y qué consecuencias mediáticas tuvieron sus diferencias. Es un episodio acotado, que bien pudo Serrano haber incluido en una grilla de quince cuadros o aun menos. Sin embargo lo evitó. De ninguna manera porque no lo haya leído con cuidado: los detalles de Caillois empuñando una navaja, de la mirada exaltada de Breton dirigida a un más allá de ese juego de salón, y de Lacan levantando el dedo índice, como a punto de decir lo que piensa (un remate inesperado), desacreditan toda sospecha. Consecuente con su toma de partido por la poética sincrónica de *Los testigos de Lacan*, Serrano se abstiene de contar historias. El Lacan en ciernes no es su objeto.

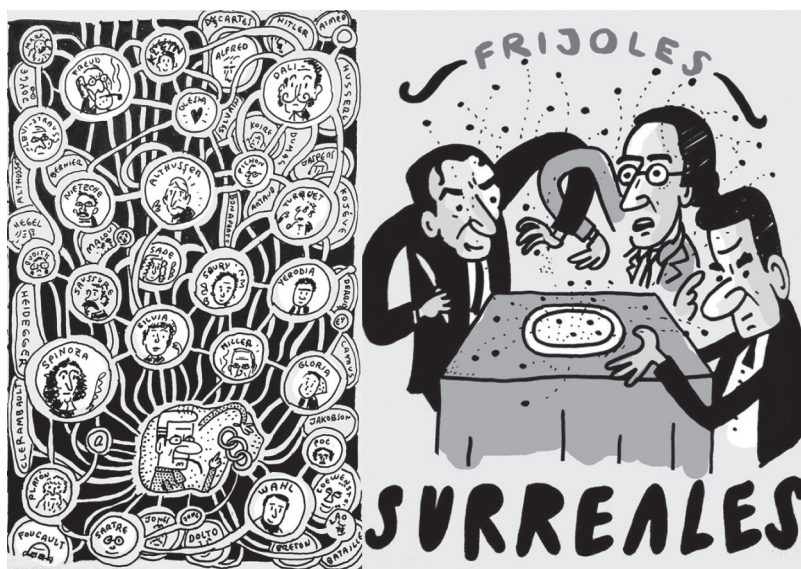


Figura 5.

Únicamente cuando una escena inventada parece servir de antecedente lógico a alguna cita, como en el caso de la ducha, el relato parece querer competir con el retrato. Hasta el momento (principios de abril de 2014) no son más que casos excepcionales y, en contraposición, se levanta como un logro consolidado algo que promete tener efectos terapéuticos para el estado de la transmisión del lacanismo de la actualidad: hablo de la delantera que sus retratos están ganando en la tarea de recuperar la dimensión enunciativa de Jacques Lacan.

3. LO QUE LAS FORMAS BREVES DE LA HISTORIETA SÍ PUEDEN ENSEÑAR

Antes de argumentar acerca de qué es lo que Serrano nos enseña mejor de Lacan, sería prudente despejar resistencias que podrían agruparse en la cuestión de hasta qué grado es deliberada o azarosa la presunta función didáctica de su historieta, y de cuánto realmente estudió y entendió de la obra de Lacan. Interrogado sin muchas vueltas, Serrano no duda en declararse un artista del automatismo, un poseído que, desde apenas enero de 2014, abrió por primera vez algunos libros de Lacan que encontró en la biblioteca psicoanalítica de su hermana Eugenia. Y que, sin ninguna preparación anterior, está arrancando citas con entusiasmo febril, sin segundas miradas, para dibujar las tiras sin bocetos previos en libretas que llena en los entreactos de su rutina laboral, siguiendo los hábitos de no corregir ni embellecer, que adoptó de los surrealistas. Al presentir mi incredulidad escribió: “Esto escribió Jorge Baños Orellana, autor de *La novela de Lacan*, sobre el dibujo de este post. A mí me gusta mucho, sobre todo porque me lleva a mirar lo que dibujé como si lo hubiera hecho otro, que es algo bastante parecido a lo que me pasa cuando verdaderamente lo hago (25 marzo, facebook.com/lostestigosdelacan).



Figura 6.

Metido en este brete, recuerdo dos respuestas. Una de Oscar Steimberg, cuando en una circunstancia parecida contestó, con impaciencia, en la entrevista titulada “El

lenguaje de la historieta”: “Esto lo saben, en obra, todos los historietistas aunque no lo hayan formulado y aunque puedan no estar de acuerdo con la formulación” (Steimberg 1979: 353). La otra respuesta está entre las cartas de Sigmund Freud a Ernest Jones de noviembre de 1912. Ante los reclamos de Jones de que su rival, Carl Jung, le enviaba a direcciones equivocadas las fechas de las asambleas, pretextando que eran lapsus inconscientes, el fundador del psicoanálisis replicó: “Será cierto, pero un caballero no debería hacer esas cosas ni siquiera inconscientemente” (Freud y Jones 1995: 185-189; Jones 1976: 159). Luego, si se puede o no tener un inconsciente de caballero, sería lícito plantear que Esteban Serrano podría tener, como aparentemente muchos de sus colegas, un inconsciente de historietista. Dicho a la manera chomskiana, por desbocada y surrealista que él pretenda su *performance*, no puede escapar a la letra de su *competencia*.

Es precisamente su formación de historietista, muy ajena a la de la mayoría de los psicoanalistas, lo que lo salvaría de cometer desatinos que son habituales cuando se comienza a leer a Lacan. Si se lo compara con errores frecuentes en los ejercicios de los aprendices del lacanismo, resulta sorprendente la soltura con que las tiras de *Los testigos...* dan cuenta de párrafos que incluyen una nota disonante, un giro semántico inesperado. Baste un ejemplo relacionado con la entrevista para la televisión de diciembre de 1973 (Figura 6). Serrano escoge un párrafo que leído de corrido —o incluso siguiéndolo en video sin prestar una cuidada atención a la entonación verbal— resulta desconcertante. Parece construido a partir de dos bloques incongruentes entre sí. El problema es que les falta el nexo, quedó elidido el “sin embargo” o “aunque” que interpuesto entre ambos resuelve esa tensión semántica. Pero un aprendiz de psicoanálisis tiene casi todo en su contra para suponerle contradicciones tácitas a Lacan. Un historietista, en cambio, con su oficio para sorprender los Plop! del discurso, tiene todo a su favor. De manera que sin necesidad de segundas lecturas, Esteban Serrano abre la libreta, reparte esa cita en dos globos y se los asigna no a un Lacan sino a dos. Dos que se presentan enfrentados y con gesto de pocos amigos. El duelo de sus perfiles es su graciosa puesta en imágenes del “sin embargo” faltante. Y Serrano no sólo consigue hacerlo por su condición de historietista sino porque de no haber contenido esa cita ese vuelco de la enunciación, de haber incluido Lacan el “sin embargo”, él no la habría encontrado digna de dibujar. Es la falta la que llama al dibujo. Por eso, en historieta, a Lacan se lo oye mejor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FREUD, S. y JONES, E. (1995) *The Complete Correspondence of Sigmund Freud and Ernest Jones 1908-1939*. Massachusetts: Harvard UP.
- JONES, E. (1976) *Vida y obra de Sigmund Freud*, tomo 2. Buenos Aires: Horme.
- STEIMBERG, O. (1979/2013) “El lenguaje de la historieta”, en *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires: Eterna cadencia.

TOPOSINTAXIS Y CRONOSINTAXIS: JUEGOS SINTAGMÁTICOS EN LOS ESPACIOS INTERSTICIALES

ROCCO MANGIERI

RESUMEN

Los cómics han sido estudiados desde el punto de vista de la narratología, de la ideología, de la estética comparativa y desde la historia visual de las artes pero no tanto en relación con sus sistemas internos gramaticales, morfológicos y sintagmáticos. A partir de este enfoque puede elaborarse una pequeña enciclopedia o taxonomía abierta de los interespacios y las interconexiones de la gramática visual del cómic.

Palabras clave: cómic - gramática visual - toposintaxis - cronosintaxis

ABSTRACT

The comics have been studied from the point of view of the narratology, ideology, the comparative aesthetics and from the history of the visual arts but not so much in relation to internal and grammatical forms, morphological and syntagmatic systems. This approach want to elaborate a small encyclopedia and an open taxonomy of inter-space and inter-connection of the visual grammar.

Keywords: comic - visual grammar - toposyntax - cronosyntax

SOBRE EL AUTOR

Director del Laboratorio de Semiótica de las Artes de la Facultad de Artes de la Universidad de Los Andes (Venezuela). Es arquitecto y semiólogo. Doctor en Filología con especialidad en Semiótica de las Artes y la Literatura (Universidad de Murcia). Ha cursado semiótica general, semiótica del arte y filosofía del lenguaje en la Universidad de Bologna. Enseña Semiología de la imagen y Teoría de la comunicación y de los lenguajes en la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Arte y Arquitectura de la Universidad de Los Andes. Miembro fundador y vicepresidente de la Asociación Venezolana de Semiótica. Correo electrónico: roccomangieri642@hotmail.com.

TOPOSINTAXIS Y CRONOSINTAXIS: JUEGOS SINTAGMÁTICOS EN LOS ESPACIOS INTERSTICIALES

ROCCO MANGIERI

1. UNA GRAMÁTICA VISUAL DEL ESPACIO VACÍO

Los estudios semióticos sobre el cómic son de larga data si consideramos como período de partida o como bisagra histórica el final de los sesenta y el comienzo de los años setenta. Desde ese punto hasta hoy se han realizado análisis y reflexiones, sobre todo a nivel narratológico, a nivel del estudio de los géneros y estilos, y de la construcción de los personajes, de los efectos retóricos e ideológicos, a nivel de la recepción, es decir, fundamentalmente a nivel de lo que los “cuadros relatan” en y desde el interior de su propio espacio (Barbieri 1980; Deruelle 1990; Eco 1968; Masotta 1970; Steimberg 1969 y 1977). No podemos decir sin embargo que se ha estudiado solamente el plano del enunciado, ya que sin lugar a dudas el plano de la enunciación –y con ello muchos de los elementos y dispositivos enunciativos del plano de la expresión– también ha sido prolijamente abordado tanto desde la mirada europea (sobre todo francesa e italiana) así como también desde la mirada latinoamericana (Argentina es quizás la fuente más organizada del estudio del cómic en este aspecto). Quizás uno de los elementos del repertorio morfológico y sintáctico del cómic ha sido solamente rozado y casi inadvertido hasta ahora: lo que pasa “fuera del cuadro”, en los espacios aparentemente silenciosos, vacíos o inmóviles que bordean o rodean las viñetas o unidades icónico-tipográficas propiamente dichas; en los espacios de la periferia ciega de las secuencias de imágenes pero sin descuidar sus relaciones y conexiones temporales.

Me propongo dar algunos pasos para articular una *pequeña gramática de los espacios vacíos del cómic* que a su vez se pueda reconectar con el plano del contenido y constituirse como uno más de los registros semióticos de este arte visual (Mangieri 2000). Veremos que a lo largo de esta propuesta no sentiremos ninguna vergüenza teórica por establecer referencias de aportes de la lingüística y la teoría del discurso y de la enunciación (Portolés 1998), pues intentamos al mismo tiempo que soslayar la imagen de una barrera infranqueable mostrar la posible efectividad teórica de tales reutilizaciones en un objeto que, como sabemos y en todo caso, *transcodifica lo verbal* en lo *icónico*, lo *plástico* y lo *tipográfico*.

2. CONECTORES Y MARCADORES: ENTRE EL LÍMITE, EL CORTE Y LA TRANSICIÓN

Las largas y profusas listas de los *marcadores del discurso* son para mí demasiado seductoras para dejarlas solamente allí en el espacio de estudio del lenguaje y la enunciación verbal y este *rapto de las sabinas del lenguaje* pienso que se puede justificar por la densidad y naturaleza semiótica del cómic mismo: un objeto semiótico cargado de marcas, huellas y signos de conexión y de articulación espaciotemporal capaz de motivar una relación metodológica y de homología con lo que ocurre en el plano del discurso verbal (hablado y escrito, desde luego). Claro está que este listado abierto de nociones y conceptos es también transcodificado y experimenta de hecho una variación o incluso una transformación del sentido, en muchas ocasiones debido a las nuevas virtudes y posibilidades de las otras sustancias y materias expresivas que son propias del discurso del cómic.

Si partimos de la hipótesis nada despreciable de que (i) los enunciados o unidades visuales del cómic se disponen en el interior de una página de dos dimensiones para configurar una macrounidad gramatical y que (ii) pueden o no darse previamente series o conjuntos organizados de microunidades visuales, podemos también suponer que estos elementos compositivos (iii) deben establecer diversos modos de conexión sintagmática. A estos modos de conexión y de marcado de interunidades o elementos los emparentamos, en principio, a algunas series de *marcadores-conectores* del discurso verbal: marcadores toposintácticos cuyas funciones a nivel del plano del contenido pueden ser de *apertura* de la historia, de *continuidad*, de *cierre*, de *causalidad* o *consecutividad* de los eventos, *aditivos/inferenciales*, *contraargumentativos*. Sabemos que casi siempre el diseño y organización de la toposintaxis del cómic responde a las posibilidades bidimensionales del soporte de la escritura (icónica, plástica y tipográfica), vale decir, a los rasgos de la forma de la expresión del soporte y superficie sobre la cual el dibujante desarrollará el relato. No es nada vano volver a decir que el cómic puede verse como un *juego-resistencia para retardar la línea-eje imaginaria del espacio-tiempo*, que jalona el trabajo semiótico del dibujo de izquierda a derecha. Una línea-eje imaginaria y material a la vez que podría ser representada por una mirada que recorre

una página o una serie de páginas en blanco y encuadradas, las cuales todavía no tienen ningún trazo o dibujo. Es en el interior de este marco o espacio virtual y previo donde se inscribe y adquiere sentido la *acción de dibujar* y de construir la historia, precisamente un *sentido-en-contra* y un contra-sentido, en relación con la materia y la substancia que sirven de soporte. Igual que en la partitura clásica o en otro sistema rotacional (como por ejemplo el que utilizan los coreógrafos y algunos directores de arte), el *book* o la página del dibujante contienen y prefiguran un *signo vector* (izquierda-derecha, derecha-izquierda, arriba-abajo, etc.) que constituye la fuerza y energía de oposición del acto mismo de configurar el cómic: son al mismo tiempo funciones signícas de réplica y de invención pues implican aceptar y modular a la vez el vector-tiempo/espacio del soporte con la finalidad de construir un relato, hilar-tramar la fábula a través de artilugios, estímulos programados, invenciones semióticas: *ritmar, retardar, acelerar, congelar, difuminar, reiterar la historia*.

Tanto la selección como la organización de las unidades mayores de montaje del cómic, pero sobre todo la serie de *artificios toposintácticos* de menor escala visual, deben referirse a esa primera condición material y narrativa. Visto de este modo, el repertorio de elementos o microunidades de *marcaje* y de *interconexión gramatical* cumple fundamentalmente la función semionarrativa y estética de *modular* continuamente el relato *en contrala favor* de una organización códica de la substancia: el libro, el cuaderno o *book* del dibujante cuya configuración instala algunas oposiciones básicas tanto a nivel del plano del contenido como del plano de la expresión.

3. LINEAL-TABULAR: EL BORRADO DE LOS LÍMITES

A lo largo de todo el vasto campo de experimentación del *cómic lineal*, es decir, de aquel que se organiza textualmente siguiendo el código de lectura y de composición visual-verbal occidental (arriba-abajo, izquierda-derecha) observamos un cierto grupo de marcadores y conectores toposintácticos cuyo énfasis es en la delimitación-delineado de precisas unidades gramaticales y unos cuantos modos sintagmáticos que sufren muy pocas alteraciones en relación con el diseño de la macrounidad narrativa de cada página.

El cómic lineal construye y respeta el uso del hiato o espacio conector vacío entre la viñetas o a lo sumo el recurso al contacto o separación mínima casi imperceptible entre cuadro y cuadro. En estas condiciones se proponen, a lo largo de la historia del cómic, varios tipos de *interespacio vacío* cuya función textual es análoga al vacío-separación que debemos usar en la escritura occidental moderna entre palabras o signos escriturales.

La dimensión o ensanchamiento de este *hiato*, una vez que es actuada y cuando sobrepasa la dimensión puramente técnica, no deja de producir sentido: en el momento en el cual el texto visual encuentra una serie de soluciones conectivas a partir

de algunas reflexiones sobre las posibilidades de sentido que permite ese vacío en apariencia insignificante y neutro. Sabemos que esto se produce paradójicamente en los mismos comienzos de las invenciones signícas del cómic moderno de finales del siglo XIX y comienzos del XX tales como *Yellow Kid*, *Little Nemo* o *Buster Brown* para luego, bajo las presiones socio-ideológicas de los dispositivos de la prensa y la industria editorial de masas, retornar radicalmente a una suerte de neutralidad insignificante del espacio vacío conector.

Este espacio vacío comprende para nosotros dos zonas fundamentales: la primera es el *soporte* gráfico y material de la página como espacio de superficie englobante y el segundo el *interespaio* entre las diversas unidades gramaticales o viñetas. Así que, como veremos, se trata de dos espacios semióticamente relevantes en la historia del cómic: el *espacio-soporte* bidimensional y gráfico y los *espacios de conexión* propiamente dichos. Pero progresivamente y por la inevitable referencia o influencia intermediática entre fotografía, nuevas propuestas literarias, cine, nuevos medios (Steimberg 1977) comienzan a florecer y multiplicarse las invenciones y exploraciones sintácticas alrededor de los *espacios de conexión*. Estos se vuelven (o de-vuelven) mucho más significantes y elocuentes, de la misma forma que el cine repropone o explora repertorios sintagmáticos cada vez más ricos y que precisamente tienden a abrir y descomponer las unidades gramaticales cerradas volviendo elocuente el espacio-vector de la página y reconvirtiendo los sencillos y silenciosos marcadores y conectores en *artificios estéticos* que van a influir cada vez más intensamente a nivel de la enunciación textual del relato.

Del grupo de conectores-hiato, silentes y casi meramente técnico-funcionales, se pasa a procedimientos de *contacto*, *superposición*, *intercalación*, *inclusión* hasta las funciones signícas de *quiebre*, *apertura no-radical* o *disoluciones* completas del marco visual de las unidades gramaticales. Las relaciones argumentativas de *causalidad* y de inferencia prototípica del cómic clásico de primera generación editorial (*si X entonces Y, B es resultante de A, W sigue indefectiblemente a Z*, etc.) se pasa a configurar soluciones gráficas en las cuales el lector-perceptor debe decidir entre varias *alternativas vectoriales* a partir de una zona que muchas veces no es la prototípica. La apertura débil o fuerte de las unidades gramaticales de primer nivel está completamente vinculada con el uso estético-narrativo de los conectores y marcadores de los interespaos.

4. ELEMENTOS DE TOPOSINTAXIS

La *toposintaxis* (Grupo μ 1993) es, a nuestro parecer, la organización espacial-estructural del cómic por lo menos a cuatro niveles textuales: el *nivel 1* interno de las unidades, el *nivel 2* de las interunidades, el macro-*nivel 3* de cada página y, finalmente, el súper-*nivel 4* del *comic book* completo. El nivel 1 implica el estudio de la *topología interna* de cada imagen y comprende, dependiendo de su propia densidad-complejidad, la *puesta en escena de la imagen* y por tanto de sus propias relaciones plástico-visuales inter-

nas (escena plana, profunda, muy articulada, superior/inferior, nítida/borrosa, a color o en grises, texturizada o uniforme, etc.). El nivel 2, que nos ocupa ahora sobremanera, es el estudio de la serie de *marcadores y conectores discursivos* que despliega el texto entre las unidades o elementos diferenciales y a lo largo de cada página.

Los marcadores-conectores discursivos parecen estar más o menos subordinados a las configuraciones de los niveles 3 y 4 y a la *presión dinámico-textual* a nivel de la producción de efectos del aparato de la enunciación. Es casi obvio, pues, que desde el momento sociohistórico en el cual las unidades y sus *hiatos* comienzan a dialogar e interactuar entre sí se pasa desde enunciados implícitos a enunciaciones propiamente dichas de orden explícito y que van fundando su propio *nivel retórico*, el cual se suma-superpone al sentido primero y segundo del cuadro y al orden sintagmático de las secuencias.

Desde el uso de hiatos sencillamente *disyuntores* y con distancias variables pero siempre limitadas a la proporción de las unidades de base (en un cómic clásico, como por ejemplo *The Phantom*) pasamos a *hiatos conectores*, los cuales se configuran cada vez más como *conectores marcados o no-marcados*, incluso en situaciones donde la línea-significante se vuelve un *borde activo*, sobredimensionado, que puede actuar semióticamente como una *unidad plástico-visual* casi autónoma (en *Little Nemo*). De los conectores topológicos de *continuidad causal*, *argumentativos* y muy *teleológicos* se pasa a conectores *aditivos e inferenciales*, conectores *alo-tópicos* creados a contracorriente del código convencional. Pero sobre todo encontramos muchos tipos de conectores-marcadores de *contacto*, icónicos y plásticos que sustituyen el sentido aproximativo del *así, pues, entonces*, con los efectos espaciotemporales del *tal vez, posiblemente, a la vez que, no es tan cierto que*, conduciendo al lector a una revisión continua de la secuencia o del gran plano general (unificado o fragmentado). Junto con la riqueza y proliferación de las figuras minimales y maximales del contacto crecen los *conectores contra-argumentativos* (*por el contrario, usted creía que, pero*). Por otra parte, si se sostienen las formas de conexión y de marcado clásicas es con otro sentido a nivel del plano del contenido y del dispositivo semiopragmático del texto: vuelven y se insertan en todo caso los registros de orden metatextual y estético de la cita posmoderna de género y de estilo, de la nostalgia impregnada de la crítica y la ironía, etc. (en *Maus*, de Art Spiegelman).

5. CRONOSINTAXIS

El efecto total a nivel de la lectura y de la recepción de estos cómics de segunda y tercera generación en relación con un lector medio es el de una suerte de *antiteleología*. Resistirse cada vez más a la conducción rápida y violenta del lector hacia el final del relato. La pequeña hipótesis es que, en definitiva, el hacer (o re-hacer) *visibles y activos los interespacios* convirtiéndolos en *marcadores y conectores discursivos* cada vez más inherentes al espacio gráfico de la página produce una *inflación estética y funcional* de la enunciación, y sobre todo a nivel del tiempo: la muy probable velocidad y

ritmo del *tiempo estándar del relato* se modula y se amplía, se detiene y recomienza, se *deslocaliza* en varios puntos y zonas del espacio gráfico y, por tanto, se hace más visible en cuanto signo y figura del relato mismo. Sobre todo en aquel espacio de género donde se instala y reproduce una intencionalidad estética sin despreciar en absoluto ese permanente espacio de reproducción social del cómic como un relato fuertemente condicionado por los supercódigos externos del tiempo de producción-lectura de los grandes medios (prensa, cine, televisión, Internet).

La sociohistoria y la dimensión lúdica del cómic han sido casi siempre sobredeterminadas por un sentido muy reducido del tiempo (*the time is gold...*) al igual que esa fatal receta dramática norteamericana según la cual un film es considerado como aceptable o bueno si es capaz de contar el núcleo problemático de la historia en las primeras dos o tres secuencias y luego, a partir de allí, como en las recientes producciones de los *cartoons* de Disney, arrastrar literalmente al espectador hacia un *finale* cuyo perfil depende de un código de género vuelto *catacresis*. Evidentemente, el *cronos* del cómic se produce en y a través de los signos y huellas de lo gráfico-visual, a través de las figuras y formas de encadenamiento-sucesión-simultaneidad-suspensión del efecto-tiempo. Precisamente por eso, la denominamos también como *cronosintaxis*.

Aparecen los *rallenti*, las *focalizaciones* más centradas en puntos y zonas espaciales que habían sido neutralizados, las rupturas y *desbordamientos* de cuadro y, junto a ellos, el uso más consciente de *líneas*, *bordes*, *interespacios activos*, *zonas de intercambio*, *esclusas icónico-plásticas*, *espacios de ósmosis de sentido* (en la diagramación del manga japonés).

6. MICROTETO Y FIGURAS DE CONTACTO:

ADYACENCIA, *OVERLAPPING*, ENCAJE, INCLUSIÓN

Un estudio exhaustivo del cómic requiere, a mi modo de ver, un acercamiento a la vez estructural y estético a nivel de estas *microfiguras* (bien sean marcadas o no marcadas). Microfiguras que inicialmente son casi puramente sintagmáticas y procesualmente *silentes* (mas no silenciosas) y que progresivamente se vuelven significantes al nivel del contenido de la comunicación espaciotemporal del relato. Algunas de las figuras más relevantes han sido la de la *adyacencia*, el *“overlap”*, el *encaje*, la *inclusión*.

A su vez, cada una de estas figuras básicas se configura en realidad como una tipología mayor (casi un *type* a nivel de la forma de la expresión) que engendra un número amplio de soluciones concretas y gráficas. Como sabemos, la *adyacencia* (vista como homóloga de un marcador de contacto y de *proximidad* entre las unidades del relato) puede albergar diversas modalidades visuales y ser resuelta en forma parcial, total, homogénea o heterogénea, próxima o lejana, etc. Igual ocurre con las posibilidades u ocurrencias (*tokens* gráficos) de la superposición u *overlap* (completa/incompleta, graduada/neta, desfasada/coordinada) y del encaje o la inclusión. En las formas gráficas del *encaje*, por ejemplo, se nos presentan alternativas varias entre una *unidad receptora*

y otra emisora, una unidad o campo que *aloja en su seno* una parte de otra unidad del relato. A menudo, y lo observamos en los cómics de los noventa, se presentan verdaderos casos de *parasitismo* y de *subordinación pasiva*: es lo que llamamos *rémoras gráficas por inclusión total* (abundantes en *Little Nemo*, de McKay).

7. MACROTEXTO Y FIGURAS DISCURSIVAS:

FONDO ACTIVO-PASIVO, *INSERTS*

Evidentemente, los *sucesos-acontecimientos microfigurativos* ascienden al nivel macro del texto y se expanden, enganchan y metamorfosean actuando en el campo de unidades más grandes como la página misma y, posteriormente, en las secuencias.

Cuando los *encajes e inclusiones* progresan, se pasa a las relaciones de los planos de fondo. Es lo que denominamos como la puesta en escena de *fondos activos* bien regulares, plenos u homogéneos, o, por el contrario, diseminados, descentrados y autónomos (en *El Sur*, de Carande). La *retórica del fondo activo* no es tan nueva pero tampoco ha sido explorada gráficamente sino hasta hace pocos años, sobre todo en el contexto de la producción del cómic norteamericano derivado de las *transcodificaciones* del relato fílmico. El grado neutro maximal del *fondo pasivo* es, sin duda, el que nos presentan los cómics lineales y de unidades cerradas, autónomas y con marcadores neutros a nivel del interespacio (*Mandrake*, *Mafalda*).

El *inserto* puede ser visto también como la microfigura que produce, de manera progresiva, el aparecer del fondo activo, precisamente cuando el cuadro, unidad o elemento insertado funciona como figura sobre un fondo único o múltiple (en *400*, de Miller). El inserto está, de hecho, incluido en el interior de una unidad mayor y pone en acción la relación diferencial entre un elemento *englobado* y un elemento *englobante*. Como vemos, y recordando de paso la sintagmática del cine de Christian Metz, deberíamos reagrupar y dividir las figuras de la topo y la cronosintaxis según el tipo de influencia que puedan llegar a tener en relación con lo *cronológico* o lo *a-cronológico* (Metz 1972). Pero incluso, más allá o más acá de esto, sin duda producen sobre todo efectos si los referimos a una tipología pragmática e interpretativa del signo visual: a menudo son puras *primeridades* o *segundidades* hasta presentarse como verdaderos *legisignos argumentales* (Peirce 1974).

8. ALGUNAS CONCLUSIONES

Comenzar una propuesta de investigación como esta supondría no solamente intentar una especie de *taxonomía abierta* de las operaciones morfológicas y sintagmáticas del *comic book*, lo cual está por hacerse, sino tratar de rearticular el cuadro de elementos encontrados con elementos macrotextuales del *plano del contenido*. Sobre todo en relación con el problema de la representación del *tiempo* y de los eventos o *acciones* de los relatos.

Todas las *operaciones* que en principio hemos tratado de dilucidar y de aislar son fundamentalmente elementos o *funtivos* (siguiendo a Eco), unidades visuales y gráficas a nivel del *plano de la expresión* pero que sin lugar a dudas producen y generan, una vez elegidos y organizados en el soporte material de la página, conjuntos de efectos a nivel en recepción y la *interpretación* del relato. Así, por ejemplo, la precisión repetitiva y exhaustiva de los *interespacios* de una página de Breccia asume el tiempo de la historia en una relación semántica de casi absoluta correspondencia con el tiempo gráfico, y pretende transmitirnos la andanza inexorable de un tiempo mecánico, cortante e implacable. La desocultación y activación semiótica explícita del espacio de fondo, en sus varias modalidades, tiende a generar dos tiempos cuyas relaciones varían: el *tiempo del enunciado* o de la historia y el *tiempo de la enunciación* o discurso. Por eso decimos a menudo entre dibujantes y diseñadores que en estos casos *habla* el soporte y los elementos gráfico-visuales de las unidades mismas en cuanto cualidades expresivas (marco, bordes, ubicaciones, relaciones) y en cuanto *construcciones de elementos sintácticos* (relaciones dinámicas de vecindad, de proximidad, de contacto o de superposición, de encaje). En este tipo de soluciones (como en *Udoux*, Ergonomics) la imagen juega *entre lo secuencial y lo simultáneo*, entre el llamado estético al *sistema* y sus posibilidades y una suerte de “puesta en crisis productiva” de la secuencia misma. En todo esto siempre nos llama la atención el hecho comprobable de que ya en los primeros cómics de finales del siglo XIX se inicia este tipo de *experimentalidad tensional* entre unidades, soporte y conectores. Una experimentalidad que, al igual que ocurrió en el cine y la fotografía, fue disminuida y puesta en el *freezer* enciclopédico por las maniobras de las *industrias culturales*, haciendo relegar el término *artístico* o estético propiamente dicho a todas aquellas subversiones (profusas a pesar del mercado, por cierto) del tiempo-espacio institucionalizado del cómic.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIERI, D. (1980) *I linguaggi del fumetto*. Milán: Bompiani.
- DERUELLE, P. (1990) *I Fumetti, libro a strisce*. Palermo: Sellerio.
- ECO, U. (1968) *Apocalittici e integrati*. Milán: Bompiani. [Existe traducción al castellano: *Apocalípticos e integrados*, Buenos Aires, Tusquets, 2008.]
- GRUPOM (1993) *Tratado del signo visual*. Madrid: Cátedra.
- MANGIERI, R. (2000) *Elementos de semiótica visual*. Mérida: ULA.
- MASOTTA, O. (1970) *La historieta en el mundo moderno*. Buenos Aires: Paidós.
- METZ, CH. (1972) *Essais sur la signification au cinéma*. París: Klincksieck. [Existe traducción al castellano: *Ensayos sobre la significación en el cine*, Barcelona, Paidós, 2001.]
- PORTOLÉS, J. (1998) *Marcadores del discurso*. Barcelona: Ariel.
- PEIRCE, CH. (1974) *La ciencia de los signos*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- STEIMBERG, O. (1969) *Historieta e ideología en Argentina*. Buenos Aires: Paidós.
- _____ (1977) *Leyendo historietas*. Buenos Aires: Nueva Visión.

SILENCIOS DEL “CORTO MALTÉS”

ROLANDO MARTÍNEZ MENDOZA

RESUMEN

¿Puede un lenguaje sin sonidos como la historieta hacer silencio? La respuesta parece ser obvia pero, si se piensa a los lenguajes no sólo desde una concepción técnica material, es decir, considerando su materia de la expresión exclusivamente, la cuestión se complica.

Las historias del *Corto Maltés*, de Hugo Pratt, permiten visualizar las posibilidades del lenguaje de la historieta para construir diferentes tipos de silencio, al considerar en esta problemática a los campos de desempeño y géneros discursivos que intervienen en la producción de significación.

Palabras clave: géneros discursivos - producción de la significación - materia de la expresión - hacer silencio

ABSTRACT

Can a language without sound such as the comic make silence? The answer seems to be obvious but, if we think about languages not only from a material-technical perspective; i.e., considering exclusively its expression substance, the question turns to be more complicated.

Hugo Pratt's *Corto Maltés* stories allow us to visualize the Comic language possibilities to build different kinds of silence by considering the performance fields and the discursive genres that intervene in the production of meaning inside this issue.

Keywords: discursive genres - production of meaning - expression substance - to make silence

SOBRE EL AUTOR

Licenciado en Ciencias de la Comunicación (UBA). Profesor de Semiótica en las universidades de Buenos Aires, San Martín, San Andrés y el IUNA. Codirige el Proyecto de Investigación “La crítica de arte argentina destinada a públicos masivos. 1ª etapa: esquema de periodización del siglo XX”. Ha publicado, entre otros artículos, “Conversar en televisión. De la conversación a las conversaciones televisivas” (2006), “Textos *viejos* / géneros *nuevos*” (2008), “¡Buenas noches, América! Acerca de la televisión, su cotidianeidad y su muerte” (2009), “Una definición social de medio de comunicación (El envejecimiento de sus versiones tecnológicas)” (2011), “Pierre Menard, autor del Quijote. Y de la *Semiosis social*” (2013) y “La cotidianeidad de la crítica de arte para públicos masivos” (2014). Correo electrónico: rolandomarmen@fibertel.com.ar.

SILENCIOS DEL “CORTO MALTÉS”

ROLANDO MARTÍNEZ MENDOZA

1. ¿ES LA HISTORIETA UN LENGUAJE SIN SONIDOS?

La respuesta parece ser obvia. Sin embargo, si se piensa a los lenguajes no sólo desde una concepción técnica material, o considerando exclusivamente su materia de la expresión, se hace necesario discutirla.

Christian Metz (1974) ha sido el primero en señalar la especificidad “entreverada” de los diferentes lenguajes. Su planteo es un buen punto de partida para reflexionar acerca de la complejidad que encierra la pregunta precedente, dado que diferentes materias de la expresión producen resultados diferentes. “Cada lenguaje posee su específica materia de la expresión o bien (como en el caso del cine) su específica combinación de muchas materias de la expresión” (Metz 1974: 3), es decir, son definidos por la ausencia/presencia de esas materialidades significantes.

Partiendo de esta observación se podría decir, comparando la historieta con dos lenguajes como el cine y la literatura a los que se los reconoce vecinos, que:

a) cine es sonido fónico grabado, imágenes fotográficas móviles y múltiples, trazados gráficos (leyendas escritas), sonido musical grabado y ruido grabado. Los sonidos son lo propio del cine sonoro en contraposición al cine mudo, por lo que su ausencia seguiría dando por resultado cine;¹ pero si se ausentan las imágenes y los trazados gráficos se obtendrá radio: música más palabras más ruidos.

b) literatura es palabras. Sin ellas, nada.²

c) historieta es imágenes hechas a mano, múltiples e inmóviles y leyendas gráficas y tipográficas. La ausencia de las imágenes da literatura; la ausencia de las leyendas, es decir, de palabras y “ruidos” gráficos y/o tipográficos, ¿sigue siendo historieta?

El porqué de esta nueva pregunta está dado por la complejidad instalada por Internet, que ha generado un gran equívoco al hacer creer que es un nuevo medio de comunicación cuando, en realidad, se está frente a “una nueva tecnología, la primera que no se diferencia de las anteriores sino que brutalmente se solapa, confunde y excede a las anteriores” (Petrís y Martínez Mendoza 2011).³ En la actualidad, parece muy difícil encontrar un conjunto de materias de la expresión que sólo estén relacionadas con un medio de comunicación, con una única y “determinada gestión del contacto” (Petrís y Martínez Mendoza 2011).

Es decir, el conjunto de materias de la expresión conformado por ausencia de sonidos y presencia de imágenes dibujadas inmóviles y de leyendas es *entrevadamente* reconocido como historieta. Además, existen historietas sin leyendas gráficas o tipográficas que se reconocen como tales y se oponen a aquellas que sí las tienen, conformando un sistema historieta muda/historieta ¿con sonidos?

No basta, entonces, para entender el funcionamiento de un lenguaje y sus posibilidades discursivas,⁴ remitirse a la descripción de sus materias de la expresión sino que se hace necesario, además, tener en cuenta los *entreveros* con el o los medios donde se asienta y los géneros discursivos y, especialmente, los campos de desempeño semiótico que recorre (Steimberg 2013a).

Una historieta sin leyendas (sin remisión a sonidos fónicos y ruidos) o con leyendas puede ser reconocida como tal en algunos campos de desempeño y en otros puede ser arte, periodismo, opinión/acción política, literatura..., y según sea su asentamiento en uno u otro campo de desempeño semiótico y su adscripción genérica se le podrá asignar o no socialmente la posibilidad de generar sonidos.

2. LA HISTORIETA DE AVENTURAS ESTÁ LLENA DE SONIDOS

Existen secuencias de imágenes dibujadas inmóviles que poseen leyendas, es decir, palabras y representaciones visuales de ruidos, a las que en un campo de desempeño (la ficción narrativa) y en un género en particular (el de aventuras) se le reconoce la capacidad de “producir” sonidos.

La historieta de aventuras es más del escuchar que del ver, “aunque la historieta no hable, en el sentido de escuchar relatos, atendiendo a la sucesión de las acciones y no a los modos de representación” (Steimberg 2013b: 204). Un tipo de historieta cargada de texto gráfico y tipográfico donde muchas veces las imágenes ocupan un segundo plano o se articulan, en cada momento estilístico, en cada autor, en cada cuadro, con diversas variaciones y matices.



Figura 1. Corto Maltés, una vez más, escondido en un minarete en "Un tiro desde las chumberas".

La historieta de Hugo Pratt se ajusta plenamente a estas características discursivas. “La elección de estilo aparece atenuada por la insistencia de una oferta representacional propia del cómic de aventuras más clásico; la conversación entre lectura y escritura integra la nueva complejidad narrativa con apenas un suave sobresalto” (Steimberg 2013b: 211). “Aun en su madurez, Pratt mantiene la fuerza del relato y la coherencia de los universos ficcionales” (ibíd.: 235).

Las aventuras del Corto Maltés no escapan en nada a las reglas de la historieta de aventuras: plagadas de leyendas gráficas y tipográficas invitan a escuchar esos relatos, por lo que su ausencia es significativa en la secuencia de cuadros que las componen posibilitando la construcción de silencios.

3. ¿PUEDE UN LENGUAJE SIN SONIDOS HACER SILENCIO?

Lo que sigue a continuación no se refiere al silencio como tema del relato o a lo que la historieta calla, sino a que la ausencia de palabras y representaciones gráficas y tipográficas de sonidos se constituye como un recurso más de las posibilidades del lenguaje de la historieta de aventuras para significar silencios.

En principio, se pueden encontrar:

3.1 *El silencio de la narración*

En el episodio “Un tiro desde las chumberas”, que forma parte de *Las etiópicas* (1972), Corto Maltés se esconde en un minarete luego de darle un tiro al capitán Bradt del ejército británico para que no siga sufriendo la tortura en manos de los *dáncalos* del Mad Mullah. Corto le dispara y huye antes que los guerreros lo encuentren. Perplejos ante su desaparición entre las tunas, los *dáncalos* abandonan el fuerte a instancias de Cush, un guerrero del Mullah amigo del Corto. En todo el fuerte sólo parecen quedar Cush y los muertos tras el combate. Corto se ha esfumado y el fortín está vacío. Pero Cush sabe que está escondido en algún lugar y, rápidamente recordando otra aventura donde el Maltés estuvo oculto de sus enemigos,⁵ lo descubre. Y comienza el diálogo otra vez entre los amigos (Figura 1).

Son tres cuadros donde no existe presencia alguna de sonido. Tres cuadros donde el silencio forma parte de la acción. No hay palabras ni representación visual del viento o de algún sonido del desierto. Sólo Cush suponiendo que su amigo está oculto, escondido, quieto en algún lugar del fuerte.

Este silencio construido por y en la diégesis, no sólo por ausencia de palabras y de representaciones visuales de los ruidos del desierto de Etiopía, cumple la función de informante del relato (Barthes 1972). Es la acción la que necesita de ese silencio para existir como tal.

Silencio de la emboscada, del secreto, de la acechanza, del escondite.



Figura 2. Detalles silenciosos de Esmeralda en "Y todo a media luz"...



Figura 3. Dos lunas sobre la Estación Borges en "Y todo a media luz"...

3.2 *El silencio de la descripción*

Luego de una persecución que comienza en el centro de Buenos Aires y termina en algún descampado de Vicente López en las afueras de la ciudad, Corto Maltés debe abandonar la casa del Vasco Larregui y va a visitar a Esmeralda.

Se suspende la narración. Una serie de planos muy cortos detallan a Esmeralda y la retratan en cinco cuadros (el primero fundido con la acción anterior): su tatuaje en el rostro, su pelvis, sus manos que encienden un cigarrillo, la pitada. Ningún sonido de la casa ni ninguna palabra se hace presente. Este silencio es interrumpido por el sonido del timbre de la puerta de calle, que Esmeralda atiende, encontrándose con el Corto (Figura 2). A partir de ahí, el relato retoma sus acciones.

Otro pasaje de "*Y todo a media luz*"... (1985), la aventura del Corto Maltés en Argentina, también detiene las acciones y sirve como prolegómeno de la conversación que el Corto tiene con las dos lunas que aparecen en la Estación Borges de Vicente López del Gran Buenos Aires. Un solo cuadro en un plano general muestra el conjunto de la estación de tren y en el cielo las dos medias lunas. Ningún rastro del sonido del tren ni de la noche suburbana contribuye a situar la acción en ese lugar. Es el silencio representado por la "ausencia" de sonidos y la "quietud" de la imagen⁶ el que refuerza esa soledad de la estación y del Corto, que no pondrá en duda hasta el fin de sus días su charla con las dos lunas sobre la Estación Borges⁷ (Figura 3).

Ya sea detallando u ofreciendo la totalidad, es la imagen la que enumera, explora, ostenta, deriva y elige qué mostrar sin que las palabras "anclen" en la acción o expliquen esos personajes o lugares.

Tanto el silencio de la narración como el de la descripción no son exclusivos ni del Corto Maltés ni de la obra de Hugo Pratt y se conformarían como las posibilidades del silencio en el lenguaje de, al menos, la historieta de aventuras.⁸

La casi excepcional ausencia de palabras o "ruidos" gráficos o tipográficos en las aventuras del Corto Maltés hacen significativa su inclusión en estos relatos de Pratt, que aprovechan raramente este recurso del lenguaje.

Pero Corto Maltés plantea otro tipo de silencio.

4. EL SILENCIO DEL CORTO MALTÉS

Corto y su amigo, el profesor Steiner, llegan a Casa Camuzzi donde este último debe encontrarse con el escritor Hermann Hesse. El hogar del escritor parece desierto, como si todo, en palabras del Maltés, "estuviera predispuesto para morir..." ayer.

Un único cuadro donde no existe ningún atisbo de sonido modifica el estatuto de la diégesis. Un niño sale al encuentro de los amigos y la frontera entre sueño y vigilia se atenuará de tal modo que *Las helvéticas* (1987) será una de las aventuras más extrañas y menos realistas vividas por Corto Maltés (Figura 4).



Figura 4. El silencio metafísico de Casa Camuzzi en *Las helvéticas*.

Ese silencio interrumpe la diégesis y produce en la ficción un salto de nivel. Ya no es un silencio del lenguaje, sino propio del Corto, de Hugo Pratt que interpela en ese silencio al lector.

Un silencio *metaléptico* (Genette 2004), plenamente enunciativo que detiene el tiempo de la narración pero también suspende la impresión de realidad que genera la descripción.

Silencio místico, mágico, poético, metafísico que produce un vínculo con el lector más allá del tiempo y del espacio de la historia. Silencio plenamente discursivo que no es ni sueño ni vigilia, tal vez ensoñación, con las posibilidades del lenguaje de las que el Corto y Pratt se apropian para transmitirnos la emoción de la aventura.

Esta configuración particular del silencio está prefigurada en el final de *La balada del mar salado* (1967), casi madura en las situaciones que se producen en la Estación Borges de "Y todo a media luz"... (1985) y también en el comienzo del relato *La casa dorada de Samarkanda* (1980). Y hace contacto con el lector una vez más en la última aventura del Maltés: *Mú. El misterio del continente perdido* (1988), donde el Corto se silencia luego de conversar con los *moáis* de la Isla de Pascua que sueñan y esperan mirando el cielo.

Jorge Luis Borges, en su personal teoría de la eternidad, plantea una sensación similar al sospecharse una noche "poseedor del sentido reticente o ausente de la inconcebible palabra *eternidad*" ([1953] 1989: 40).⁹ Y al enumerar los elementos que conformaron esa noche concluye que "la vida es demasiado pobre para no ser inmortal" ([1953] 1989: 41).

A la historieta de Hugo Pratt le basta un solo cuadro, un único cuadro donde se hace presente el silencio del Corto Maltés, para prometer esas eternidades, las eternidades de los relatos de aventuras.

NOTAS

¹ Aunque habría que preguntarse si alguna vez existió el cine "plenamente" mudo.

² Esta afirmación también podría ser problematizada para la literatura, sus medios y géneros discursivos y campos de desempeños.

³ Las consecuencias políticas de este equívoco son discutidas en Petris y Martínez Mendoza (2011)

⁴ Se toma la concepción de discursividad social planteada por Verón (1987 y 2013) y revisada por Petris y Martínez Mendoza (2013).

⁵ Corto Maltés se escondió también en un minarete en el episodio "En el nombre de Alá compasivo y misericordioso", del mismo volumen.

⁶ Así como se busca discutir las posibilidades del sonido tal vez habría que discutir las posibilidades del movimiento en el lenguaje de la historieta. Esta discusión queda reservada para otro momento.

⁷ Esas dos lunas sí existen. Alguna vez fuimos a la Estación Borges por la noche.

⁸Sus construcciones en otros géneros pertenecientes a otros campos de desempeño deberán ser exploradas para visualizar las posibilidades de hacer silencio que posee la historieta como lenguaje.

⁹La frase “el misterio de adiós que siembra el tren” del tango podría servir también para ilustrar este efecto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, R. (1966/1972) *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- BORGES, J. L. (1953/1989) *Historia de la eternidad*. Buenos Aires: Emecé.
- GENETTE, G. (2004) *Metalepsis: de la figura a la ficción*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- METZ, C. (1974) “El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico”, en *Revista Lenguajes*, N° 2. Buenos Aires: Nueva Visión.
- PETRIS, J. L. y MARTÍNEZ MENDOZA, R. C. (2011) “Una definición social de medio de comunicación (El envejecimiento de sus versiones tecnológicas)”, en *Revista Avatares*, N° 2. Buenos Aires: Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales-UBA.
- _____ (2013) “Pierre Menard, autor del Quijote. Y de la *Semiosis social*. Notas sobre la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón” (inédito).
- PRATT, H. (1967/1978) *La balada del mar salado*. Madrid: Nueva Frontera.
- _____ (1972/1987) *Las etiópicas*. Madrid: New Comic.
- _____ (1980/1992) *La casa dorada de Samarcanda*. Barcelona: Norma.
- _____ (1985/1987) “*Y todo a media luz*”... Buenos Aires: La Urraca, Cuadernos de Fierro (publicado originalmente como *Tango*).
- _____ (1987/1990) *Las helvéticas*. Madrid: Nueva Frontera.
- _____ (1988/1993) *Mú. El misterio del continente perdido*. Barcelona: Norma.
- STEIMBERG, O. (2013a) *Semióticas*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- _____ (2013b) *Leyendo historietas*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- VERÓN, E. (1987) *La semiosis social*. Buenos Aires: Gedisa.
- _____ (2013) *La semiosis social 2: Ideas, momentos, interpretantes*. Buenos Aires: Paidós.

LA INSTANCIA DE LA ENUNCIACIÓN EN EL DESARROLLO DE GÉNEROS Y ESTILOS DE HISTORIETA

FEDERICO REGGIANI

RESUMEN

La teoría de la enunciación permite examinar los modos en que las historietas construyen una situación de comunicación. Esta construcción no se realiza mediante elementos fijos, equivalentes a los deícticos de la lengua, sino mediante usos enunciativos de las diversas materias con que se construyen las historietas: signos icónicos y plásticos, textos, organización espacial de los elementos en la página, encuadres, montaje y construcción de las secuencias.

Palabras clave: historieta - teoría de la enunciación

ABSTRACT

The theory of enunciation enables to examine the ways in which comics build a communication situation. This construction is not performed by an equivalent to the deictics in language, but through enunciative uses of the various materials that are built comics: iconic and plastic signs, texts, page layout, frames and views, assembly and construction of the sequences.

Keywords: comics - theory of enunciation

SOBRE EL AUTOR

Profesor de Letras, egresado de la Universidad Nacional de La Plata. Es codirector del proyecto de investigación “Estudios y crítica de la historieta argentina” (Universidad Nacional de Córdoba. Escuela de Ciencias de la Información). Ha publicado artículos sobre historieta en diversas revistas especializadas, así como guiones en medios como www.historietasreales.com.ar y *Fierro*.

LA INSTANCIA DE LA ENUNCIACIÓN EN EL DESARROLLO DE GÉNEROS Y ESTILOS DE HISTORIETA

FEDERICO REGGIANI

Es posible comenzar con la apertura de un relato: *Cosecha verde* (Trillo y Mandrafina 1995). Si se deja de lado la viñeta inicial –casi un paratexto, aunque no es casual que en las historietas los paratextos se confundan con el texto–, hay una narración que, más allá de las que puedan leerse como marcas de estilo, no subraya su condición de emisión y parece “suceder” frente al lector sin denunciar un origen. Malinche Centurión (“la virgen intocada”) camina por un barrio sórdido para darse a conocer ante un borracho y sorprendido Donaldo Reynoso. El melodrama puede comenzar. Pero en la viñeta final de la página 6, la diégesis se rompe y ese “suceder” se interrumpe porque en otro tiempo y otro espacio –un espacio casi abstracto, con una iluminación teatral, un sillón y una mesita– aparece Melitón Bates, “el escritor del pueblo”. Y la ruptura no es sólo en relación con el orden del espacio y la cronología, sino que también es una ruptura del orden del saber. Melitón viene a “comentar cómo fue la cosa” antes de volver a dejarnos “en la grata compañía de los intérpretes de esta historia”. Y cuando Melitón comienza a contar hechos previos al primer relato, la materialidad de la representación sufre un cambio y la línea del dibujo adquiere una cualidad xilográfica. La alteración del modo de representación, introducida por palabras clásicas –“Todo comenzó aquella mañana gris...”–, anuncia entonces dos cuestiones a tener en cuenta para entender la historia: lo que sigue es contado por Melitón; y luego, ocurre antes de la primera línea temporal, y antes, obviamente, del momento de su exposición al lector en ese espacio abstracto.

¿Por qué los hechos que narra *Cosecha verde* son expuestos según un régimen de tal complejidad en lo que hace al origen del relato? ¿De qué manera se sitúa a través de este régimen en una relación con los géneros de los que participa? Este tipo de cuestiones son las que vuelven interesante reflexionar sobre aquello que la teoría de la enunciación tiene para decir respecto de la historieta.

I. ENUNCIACIÓN Y ESTUDIOS SOBRE HISTORIETA

El origen lingüístico de las categorías relacionadas con la enunciación debe alertar respecto de su uso abusivo en el análisis de sistemas narrativos que no son o sólo son parcialmente lingüísticos, como la historieta. El análisis de la construcción de un yo para las imágenes corre el riesgo de un uso excesivo o metafórico de categorías propias de la lengua; en particular, la deixis.

El punto central es que, si se acepta que existen modos en que un texto visual construye una situación de enunciación, estos mecanismos no son un conjunto fijo de elementos bien definidos como los de la lengua. En distintos enunciados, un mismo elemento puede tener un valor enunciativo o no, según el contexto y el uso. Esteban Palaci, en su crítica a la noción de deixis aplicada a la imagen, sostiene que “la existencia de interpelación en la imagen, y por lo tanto de deixis, es un producto de la interpretación, del funcionamiento comunicacional de los textos visuales” (Palaci 2003: 135).

Sin embargo, no puede concluirse, como el propio Palaci (2003: 134), que “hablar de ‘enunciación visual’ es forzar los términos”, en la medida en que los fenómenos enunciativos no se limitan a la aparición de deícticos. Analizar un discurso que no es verbal (o no lo es de manera pura) permite acceder a otros modelos de análisis de la enunciación.¹ En discursos como la historieta no es posible aislar una lista cerrada de signos con una función enunciativa, pero sí es posible proponer una lista de lugares en los que ciertos signos pueden tener un uso enunciativo: lugares en que el texto se pliega para exhibirse en tanto acto de enunciación. La prudencia al exportar nociones lingüísticas a otros sistemas no puede hacer olvidar que todo texto, en cualquier medio, es en sí un enunciado y, por lo tanto, la existencia del texto mismo es en sí la marca primera de una enunciación. Como ha dicho Christian Metz, “el signo sólo puede designar su referente designándose a sí mismo como signo” (Metz 1991). Y las herramientas de análisis se muestran como particularmente útiles a la hora de acercarse a un medio como la historieta. El modo en que esa enunciación se muestra o se oculta, se distribuye en enunciadorees de distintos niveles o se construye a través de diversos elementos varía entre diversas obras y permite, además, realizar análisis que exceden el propio texto para apuntar a la distinción de géneros y de estilos individuales, de época o de región (Steimberg 2005: 43).

Los estudios sobre historieta se han concentrado por lo general en cuestiones temáticas o retóricas y sólo recientemente han subrayado los aspectos enunciativos

del medio (entre otros, Barbieri 1992 y 1997; Baetens 2002 y 2004; Driest 2004; Groenstein 2011). Sin embargo, el análisis sobre el desarrollo de algunos géneros no puede realizarse sin entender ciertas modificaciones en la construcción enunciativa de los relatos. Puede citarse una vez más a *Cosecha verde*, nuestra guía en esta indagación, para notar cómo el uso de un complejo sistema de delegación de la instancia enunciativa es aprovechado para instalar el relato en uno o varios géneros y estilos (el melodrama, el policial, el realismo mágico o la “novela de dictadores”) sin completar nunca esta adscripción: el régimen enunciativo sirve a la vez para acercar el relato a un género y para establecer una distancia irónica con él.

2. LOS LUGARES DE LA ENUNCIACIÓN EN HISTORIETA

Al analizar el problema de la deixis en los discursos visuales, se adelantó que, más que buscar signos enunciativos, equivalentes a deícticos, era más productivo establecer lugares en los cuales podían hallarse usos enunciativos de esos signos. El régimen enunciativo de una historieta puede rastrearse en diversos elementos del lenguaje, sobre todo en el modo en que esas materias se relacionan entre sí, en su montaje.

Christian Metz, a quien este artículo debe buena parte de su argumentación, ha expresado con claridad el modo en que el montaje funda la instancia de enunciación en el cine, en una fórmula que funciona con exactitud para la historieta (aun contra el propio Metz, que excluye de su apreciación “ciertas fotonovelas o historietas”, sin mayores aclaraciones): “El acercamiento de dos imágenes no es una imagen, y la cadena visual del film, con sus perpetuas anáforas y catáforas, con sus encadenamientos, sus causalidades, sus remisiones a distancia, sus simetrías trucadas, se asemeja sensiblemente a la cadena escrita” (Metz 1991). La idea de concentrarse en la cadena visual y en la construcción de todo el sistema más que en el valor enunciativo de cada imagen es de suma importancia en el análisis de la historieta. Pensar la historieta como el encadenamiento de unidades (las viñetas) *inscritas* en un soporte abre la posibilidad de concebirla como una escritura sin que eso implique una sumisión a lo verbal o lo literario. Del mismo modo que Metz, Käte Hamburger nota la paradoja de que “lo novelesco” del film sea la banda de imágenes y no el diálogo, y es posible notar que la historieta se acerca a ser, de un modo menos metafórico de lo que podría parecer a primera vista, una “nueva *escritura* de ficción”, como alguna vez la llamó Steimberg (1977: 150).

2.1. *El texto en la imagen*

El texto adjudicado a un narrador, por lo general incorporado a la secuencia de imágenes mediante recuadros insertos en las viñetas, presenta en principio las mismas características enunciativas de cualquier texto literario. Sin embargo, en la historieta aparecen cuestiones adicionales que nacen de la relación entre ese texto y la imagen.

En principio, es posible examinar en qué medida el texto acompaña, refuerza o discute el sentido y la verdad de lo que la imagen muestra. La relación entre escritura e imagen suele ser el lugar de la ironía y, como en toda ironía, el lugar de emergencia de una polifonía: en la medida en que se produce un mayor desajuste entre el texto y la imagen, se vuelven visibles dos orígenes disociados para el enunciado, uno para la cadena verbal, otro para la cadena visual.

Por otra parte, es posible establecer diversas relaciones temporales entre texto e imagen: si el texto ofrece las imágenes como pasado (anterior al presente de la enunciación lingüística) o se propone como contemporáneo al ocurrir de la acción. La relación más habitual en la historieta ha sido históricamente aquella en que el texto constituye un presente de la enunciación, y por lo tanto pone en pasado a las imágenes que acompaña. Sin embargo, sea por un desajuste en el sentido o por el modo conflictivo en que construyen la temporalidad las imágenes y el texto, se ha instalado la idea de cierto carácter anacrónico en el uso de textos extensos en tercera persona en las historietas contemporáneas,² como si hubiera una creciente desconfianza respecto del carácter intrusivo de un narrador textual en historieta. Es que, al margen del estilo de escritura, o de si esta se acerca al régimen del discurso o del relato (por usar la dicotomía clásica de Benveniste), la escritura no puede disimular su carácter heterogéneo respecto de la imagen, y por lo tanto su sola presencia se lee como una marca explícita de enunciación, por lo que tiende a evitarse o manejarse con la mayor discreción en la medida en que la historieta busque un régimen de transparencia enunciativa. El ejemplo de *Cosecha verde* es ilustrativo: el texto en cartuchos insertos en la imagen aparece sólo en los *flashbacks* y siempre atribuido a alguno de los personajes que se hacen cargo momentáneamente de la narración. Y aun así, en la mayor parte de los casos el texto sólo parcialmente cumple funciones narrativas, y es sobre todo una excusa para incorporar comentarios y, particularmente, modos retóricos del melodrama y el folletín, en frases como “cayó en el fondo de la melancolía” o “esa mirada de hielo que parece petrificar a quien la recibe”: se aprovecha un régimen de enunciación, en las partes del relato que se adjudican a un narrador-personaje, para crear un espacio en que incorporar la retórica propia de un género, sin renunciar a los modos de narración dominantes en la historieta contemporánea.

Finalmente, a las cuestiones relativas a la relación entre texto e imagen hay que incorporar una reflexión sobre la materialidad de ese texto. En una historieta, el texto no puede volver transparente su presencia física: como quedó dicho, la escritura es siempre heterogénea respecto del dibujo. El modo de disponer un texto se vuelve visible en la historieta, desde el mismo dibujo o aplicación tipográfica de las letras hasta los signos utilizados para incorporarlo: recuadros y globos. El modo en que un texto se dispone en el espacio de la página y se corta o escande en diversos soportes (cartuchos en las viñetas, “verticales y horizontales”) se convierte en un subrayado de la condición de enunciado de la historieta e instaura, por encima del enunciador verbal

(sea que esté identificado por el relato o sea un narrador externo), una enunciación impersonal del montaje y la disposición gráfica.

2.2. *El graficador*

El cine y la historieta incorporan, a partir del montaje, una suerte de “escritura” que articula fragmentos mostrados: planos en cine, viñetas en historieta. André Gaudreault y François Jost proponen para el cine una instancia de enunciación global, por encima de cualquier narrador instaurado por el relato, que se hace cargo de todas las materias significantes. Esta instancia se dividiría en dos: “mostración” (constituida por las operaciones de puesta en escena y encuadre que dan origen a cada plano) y “narración” (constituida por las operaciones de montaje y articulación entre planos que constituyen el film) (Gaudreault y Jost 1995: 63).

Estas instancias pueden ser útiles como herramientas de análisis en historieta. Aunque las viñetas no son equivalentes al plano en el cine, queda claro que hay dos operaciones: la presentación de acciones significadas en cada viñeta, y la articulación de esos enunciados en un enunciado mayor. El concepto de “mostración”, sin embargo, no toma en cuenta un componente que en historieta no puede dejar de hacerse visible: el trazo del dibujo, la selección de un determinado estilo de representación, la materia plástica que construye el ícono: para la historieta es difícil apelar a la transparencia en la figuración propia de la imagen fotográfica.

Philippe Marion ha propuesto utilizar la noción de “graficación” (*graphiation*) y su correspondiente instancia de origen, el “graficador” (*graphiateur*), como un homólogo para la noción de enunciación y enunciador (Baetens 2002: 146). Aunque sin pérdida pueda recurrirse a la frase “enunciación gráfica” para nombrar los mismos problemas, la terminología de Marion es interesante porque subraya los efectos enunciativos propios del trazo en la historieta. Jan Baetens ha discutido cierto cariz “psicologizante” de la propuesta de Marion, pero ha subrayado el interés de la idea, que da cuenta del carácter polifónico de la enunciación en historieta. Asimismo, ha subrayado el interés (aun para la teoría cinematográfica) de dividir la instancia de la “mostración” en “mostración” y “graficación”. En buena medida, esta distinción se superpone a la propuesta por la semiótica de la imagen que distingue entre signos icónicos y signos plásticos (Groupe µ 1993: 98): más allá de los íconos mediante los cuales se construye la secuencia narrativa y la ilusión referencial, subsisten las formas, los colores, las texturas y los estilos de representación.

En *Cosecha verde*, aquellas secuencias recordadas o inventadas pero, en cualquier caso, asignadas a un narrador explícito, reciben un tratamiento gráfico diferenciado, en que la línea imita el trazo típico de la xilografía y se utilizan texturas en blanco sobre negro. Esta variación instala al estilo “normal” como no marcado, aunque el dibujo de Mandrafina abunde en manchas y líneas moduladas que denuncian el trazo del pincel. Este ejemplo permite subrayar la dificultad de establecer estilos o elementos

gráficos que de por sí puedan calificarse como marcas enunciativas. Sin embargo, es posible establecer algunas regularidades.

En principio, se puede ubicar un dibujo en un continuo entre lo acabado y lo inacabado. Es indudable que hay sistemas de representación que dan cuenta más que otros de la producción, que exhiben la pincelada, la irregularidad de la línea, la mancha casual. Es importante subrayar para la “graficación” lo mismo que para la enunciación: no importa si un trazo es efectivamente marca de una mano real que dibuja (para el caso, bien podría ser realizado por una herramienta en un *software* de tratamiento gráfico de imágenes). Interesa el tipo de enunciación que la presencia o ausencia de ciertos trazos construye. De manera que, en principio, un menor acabado se correspondería con una mayor presencia de marcas de enunciación. Incluso podría pensarse que aquellos signos plásticos que no puedan superponerse uno a uno con signos icónicos (las manchas que no remiten a sombras, la modulación de líneas que no describe un volumen) funcionan como marcas de enunciación. Sin embargo, no debe olvidarse que el concepto de “terminación” en las artes plásticas ha cambiado históricamente. El estilo de dibujo de Mandrafini, por ejemplo, pudo parecer menos marcado en un contexto de publicación en que era el estilo dominante, al punto de que una editorial exigía su copia a autores menos conocidos, transformándose en el estilo adecuado, esperable, para ciertas historietas o géneros. La posibilidad de que un estilo de dibujo funcione como marca de enunciación no depende, por lo tanto, sólo de su acabado o sus expansiones plásticas, y el graficador puede quedar marcado según la mayor o menor estandarización del dibujo.

2.3. *La puesta en página*

La primera aproximación a la historieta se produce a través del modo en que los diversos elementos gráficos ocupan el espacio. Antes de que se lea el texto o se identifique el contenido de las viñetas, es posible percibir la organización general de la página y su pertenencia o desvío respecto de los sistemas de puesta en página propios del estilo en que se inscribe, del género del que participa o de las propias regularidades de la historieta de la que forma parte.

El análisis de esta ocupación del espacio, que recibe el nombre de “puesta en página”, es interesante porque pone en evidencia dos tensiones constitutivas del medio: el juego con las restricciones físicas que de modo necesario afectan a una historieta desde el momento de su concepción, por un lado, y la tensión entre la secuencia de viñetas y la organización plástica del plano en que esas viñetas se disponen, por otro.

La primera de estas tensiones tiene que ver con el hecho de que la historieta es un medio en que están muy a la vista las restricciones que la edición impone a cualquier sistema de producción cultural. Un diseño de página en que el tamaño de las viñetas se modifica según aquello que se representa, aprovechando la flexibilidad del cuadro propia de la historieta, puede resultar el menos marcado, en la medida en que el espa-

cio se pone al servicio del relato y tiende al borrado de las violencias que las restricciones puedan imponer a una secuencia. Es el tipo de página más habitual, en buena medida porque es el más cómodo; es posible establecer fácilmente una correlación entre la importancia, la complejidad o el tamaño de aquello que se representa y el espacio que ocupa en la página, lo que puede conducir incluso a un cierto grado de automatismo. Este armado de página es el que se exhibe menos en tanto construcción, puesto que parece que el relato le impusiera sus leyes. Cuando una puesta en página se aparta de este sistema, sea porque quiebra lo que Thierry Groensteen (1999: 111) llama la “predictibilidad parcial de la forma” o porque se aparta de lo esperado en un estilo de época o en el contexto de una obra determinada, hace evidente su carácter de signo.

La segunda tensión a la que hacía referencia tiene que ver con el hecho de que, en historieta, la secuencia de viñetas se encarna en un espacio, y por lo tanto se somete a la contemplación como conjunto. Hay un doble juego en toda historieta entre el espacio tridimensional de los sucesos representados en cada viñeta y el espacio bidimensional de la representación: entre el espacio sobre el cual la viñeta se comporta como una ventana, tal como enseñó la representación renacentista, y el espacio plano de la página sobre el cual esas “ventanas” se distribuyen. Cada obra particular puede hacer más o menos evidente esa coexistencia, pero ninguna puede dejarla completamente de lado, por lo que la ilusión de naturalidad del relato y el ocultamiento de la materialidad del signo se colocan siempre al borde de la crisis. Esta coexistencia, que en algún sentido tiñe de irrealidad los mayores esfuerzos realistas, establece un espacio para la aparición de marcas que denuncian al signo como un enunciado.

2.4. *Encuadre y punto de vista*

Las modificaciones de encuadre funcionan de un modo enteramente diferente en historieta y en cine, debido en parte a la frecuencia: potencialmente, cada viñeta puede variar su encuadre, sin que medien restricciones técnicas para hacerlo. Basten como ejemplos cualquiera de los monólogos (de Melitón Bates, de Trópico) en *Cosecha verde*: aunque se muestra sólo un personaje hablando (y justamente por eso), el encuadre varía de viñeta a viñeta, alternando primeros planos con planos generales y moviendo el punto de vista desde el frente a los costados del personaje. De manera que es problemático determinar en qué medida un cambio de encuadre, o la elección misma de un punto de vista, es una marca de enunciación, en tanto es el cambio lo que constituiría en cierto modo un “grado cero” para la historieta. Podríamos decir que los cambios de encuadre son mayoritariamente retóricos, producto de una búsqueda de variación visual. Por lo tanto, puede pensarse que es una marca de enunciación más clara la repetición del encuadre en varias viñetas sucesivas, con movimiento o no de los personajes. En la medida en que deliberadamente se sacrifica esta libertad de variación, la selección del encuadre empieza a estar marcada. No siempre este punto de vista será personalizable, pero sí se propondrá como significativo.

La variación de encuadres puede encontrar un límite en el carácter inusual del encuadre seleccionado. Hay opciones normalizadas por el uso (la alternancia entre primeros planos y planos generales, aun muy lejanos, el uso de siluetas de los personajes) y otras exigidas por la focalización del relato: un encuadre extraño puede justificarse porque se asigna a la posición y la mirada de un personaje. Pero queda un residuo en aquellos encuadres extraños (con objetos en primer plano, en picados o contrapicados muy extremos) que implican un uso retórico (“volver interesante la página”) y que, del mismo modo que una puesta en página decorativa, llaman la atención sobre la materialidad del signo.

2.5. La construcción de la secuencia

La historieta puede caracterizarse como un encadenamiento de imágenes fijas. Por lo tanto, el montaje no es, como en el cine, un desarrollo central pero contingente, y esa articulación es un lugar privilegiado, aunque en ocasiones menos visible, para la emergencia de marcas del proceso de enunciación. La cadena visual de la historieta, en tanto eje sobre el cual se articula el resto de los elementos, es el producto de una enunciación, marcada por elecciones en cuanto a ritmos, grados de repetición o de elipsis, selección de momentos significativos y apuestas a la transparencia o la exhibición de los recursos.³

El cine clásico de Hollywood instauró un régimen enunciativo particular, de “transparencia”, en que se ocultan al máximo las instancias de enunciación mediante diversos recursos, particularmente ciertas reglas de montaje. Esas reglas de sintaxis en la organización de los planos (el respeto por el eje y la continuidad, sobre todo) no funcionan del mismo modo en la historieta. Si en una película un salto de continuidad –un cambio visible en la iluminación, la locación o el aspecto de los actores– produce una ruptura de la transparencia enunciativa, en historieta, el carácter naturalmente discontinuo de esa enunciación flexibiliza de manera notable la necesidad de asegurar una extrema coherencia entre las imágenes que conforman una misma secuencia. Cada viñeta tiene una mínima cantidad de elementos en común con las siguientes y las anteriores: es normal que los fondos no se repitan (o sean sustituidos por un espacio blanco o una mancha), puede cambiar radicalmente el encuadre y, como se ha naturalizado con la difusión del manga en Occidente, puede incluso alterarse el modo de figuración de los personajes según su estado de ánimo sin que tales recursos enajenen al lector. Cada viñeta en la historieta está en una suerte de “limbo existencial” (Driest 2004: 49).

3. CONCLUSIONES

El recorrido por los lugares en que puede detectarse la presencia de la instancia enunciativa en una historieta permite proponer algunas conclusiones preliminares.

En principio, que la enunciación se emparenta con el metalenguaje: los grados de visibilidad de la enunciación tienen que ver siempre con grados de exhibición del signo en tanto tal. Notamos que una página es un enunciado, una construcción, cuando el signo pierde su transparencia: cuando el texto interfiere en la imagen, cuando el estilo gráfico revela marcas de su trazo o se opone a las expectativas, cuando se vuelve visible la construcción de la página, cuando la secuencia se abandona a elipsis, alteraciones de la cronología o análisis anómalos. Esto vale para toda enunciación, en tanto la primera marca (aun en el caso de enunciados lingüísticos) es la presencia misma del enunciado. En tal sentido, se ha seguido en este trabajo la fórmula de Christian Metz: “La enunciación es el acto semiótico por el cual ciertas partes del texto nos hablan acerca de ese texto como acto”.⁴

Otra cuestión a subrayar es que la historieta es un lenguaje en el cual es difícil proponer un régimen enunciativo transparente, en el que se oculte la presencia del signo. Esta opacidad de la historieta, esta incapacidad originaria para ocultar el significante, este antirrealismo de base, aparecen distribuidos en cada una de las materias con que se construye.

Otra característica de la enunciación en historieta es una constitutiva polifonía. Es muy difícil establecer en historieta un régimen enunciativo que postule una instancia única y más o menos monolítica. Más allá del problema, compartido por el cine, de que cuando se delega la enunciación a un personaje, este no se hace cargo de todas las materias con que se construye la narración; aun en el primer nivel (la enunciación impersonal de Metz) la historieta no cuenta con la instancia unificadora de la proyección, con un foco único –y además mecánico– a partir del cual se concentre la instancia enunciativa. Por el contrario, en historieta hay siempre una enunciación que se multiplica y se disocia en diversos focos que se contraponen o dialogan. Hay textos –con narradores extradiegéticos o no–, hay marcas plásticas en el dibujo, hay una variación constante de encuadres, hay una puesta en página que mezcla relato con soporte (y abre las puertas del relato a la intromisión de los elementos del soporte).

Quizás la hipótesis más interesante a la hora de examinar cómo una historieta puede construirse un régimen enunciativo sea, entonces, que la historieta tiene una posición propia que la distancia tanto del cine, el medio que ha tendido a funcionar como la referencia teórica principal, como de la literatura. En la medida en que no hay un foco único de producción del enunciado, las instancias se multiplican, y se multiplican también las marcas de subjetividad. Si se puede establecer una gradación entre la impersonalidad de la enunciación fílmica y el carácter personal de la literatura –en palabras de Metz (1991), “el sentimiento de una intervención pensante, unitaria y continua que impone el filtro homogeneizante de un código único y familiar (...) de donde nace la figura ideal y falaz de un relator humano”–, podríamos pensar a la historieta como otro modelo, en que no se puede establecer

la figura del relator, pero tampoco un foco único y maquínico. La historieta es una enunciación siempre múltiple y siempre exhibida y en esas características reside el potencial estético y comunicativo propio del más inexplorado de los lenguajes de la modernidad.

NOTAS

¹ La enunciación puede entenderse como una instancia impersonal, una función del texto. Así, Christian Metz ha insistido en que “el film tiene un fondo a-personal” (Metz 1991) y Oscar Steimberg ha definido la enunciación como el efecto de sentido de los procesos “por los que un texto construye una situación comunicacional, a través de dispositivos que podrán ser o no de carácter lingüístico. La definición de esa situación puede incluir la de la relación entre un ‘emisor’ y un ‘receptor’ implícitos, no necesariamente personalizables” (Steimberg 2005: 44). Esta noción de enunciación es la que tendré como guía en el presente trabajo.

² Véase, por ejemplo, Daniele Barbieri: “Rara vez el cómic de acción presenta textos largos: los textos son lentos de leer y disminuyen el ritmo narrativo. Los cómics de acción de los años cuarenta y cincuenta que hacen un uso abundante de didascalias narrativas tienen, al leerlos ahora, un extraño sabor de ingenuidad y de escasa conciencia narrativa” (Barbieri 1993: 206-206). Véase, asimismo, Joris Driest: “*Mention has already been made of the fact that overly verbose comics became regarded as outdated*” (Driest 2004: 21).

³ He propuesto un desarrollo más extenso sobre las funciones enunciativas de la secuencia en “Análisis, síntesis y velocidad: la construcción de la secuencia en historieta como lugar de emergencia de la instancia de enunciación” (Reggiani 2007).

⁴ Puede ser útil transcribir la cita completa: “*What is enunciation basically? It is not necessarily, nor always, ‘I-HERE-NOW’; it is, more generally speaking, the ability some utterances have to fold up in some places, to appear here and there as in relief, to lose this thin layer of themselves that carries a few engraved indications of another nature (or another level) regarding the production and not the product (...) Enunciation is the semiologic act by which some parts of the text talk to us about this text as an act*” (1991b: 754).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAETENS, J. (2002) “Revealing traces: A new theory of graphic enunciation”, en Robin Varnun y Christina T. Gibbons (eds.), *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi.

____ (2004) “Autobiographies et bandes dessinées”, en *Belphegor, Literature Populaire et Culture Mediatique*, Vol. IV, No. 1 (Nov. 2004). [en línea] http://etc.dal.ca/belphegor/vol4_no1/articles/04_01_Baeten_autobd_fr_cont.html

BARBIERI, D. (1992) “Tempo, immagine, ritmo e racconto, Per una semiótica della temporalità nel testo a fumetti” (inédito). Tesis doctoral. Dottorato di ricerca in semiótica,

- II ciclo. Università degli Studi di Bologna. Coordinatore, Prof. Umberto Eco. [en línea] <http://www.daniellebarbieri.com>
- ____ (1993) *Los lenguajes del comic*. Barcelona: Paidós.
- ____ (1997) "Literature and comics, the less-obvious differences", en *IV Congresso Internacional Da Associacao Portuguesa de Literatura Comparada*. <http://www.eventos.uevora.pt/comparada/volumeIII/Literature%20and%20comics.pdf> [acceso: 25/7/2008]
- DRIEST, J. (2004) "Subjective narration in comics" (inédito). Tesis doctoral, Utrech University. [en línea] <http://www.thesis.et/comics/comics.htm>
- GROENSTEEN, T. (1999) *Système de la bande dessinée*. París: Presses Universitaires de France.
- ____ (2011) *Bande dessinée et narration*. París: Presses Universitaires de France.
- GRUPE μ (1993) *Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen*. Madrid: Cátedra.
- METZ, C. (1991) "Cuatro pasos en las nubes, vuelo teórico", en *L'enonciation impersonnelle ou le site du film*. París: Méridiens Klincksieck. Traducción de Dominic Choi en *Otrocampo* [en línea] www.otrocampo.com/3/metz.html.
- ____ (1991b) "The impersonal enunciation, or the Site of Film (In the margin of recent works on enunciation in cinema)", *New Literary History* 22 (3), 747-772.
- PALACI, E. D. (2003) "¿Existe la deixis en la imagen?", en *deSignis* 4, págs. 129-138.
- REGGIANI, F. (2007) "Análisis, síntesis y velocidad: la construcción de la secuencia en historieta como lugar de emergencia de la instancia de enunciación", en *Diálogos en la comunicación* 78, [en línea] <http://www.dialogosfelafacs.net/78/articulos.ph>
- STEIMBERG, O. (1977) "Cuando la historieta es versión de lo literario", en *Leyendo historietas: estilos y sentidos en un "arte menor"*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- ____ (2005) "Proposiciones sobre el género", en *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires: Atuel.
- TRILLO, C. (guión) y DOMINGO MANDRAFINA (dibujo) (1995) *Cosecha verde*. Buenos Aires: Colihue.

EL DISEÑO DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO: UNA PERSPECTIVA SEMIÓTICA DESDE EL OFICIO DEL DISEÑADOR GRÁFICO

CLAUDIO SARDI

RESUMEN

Una parte fundamental del trabajo gráfico en el cómic se vincula con las posibilidades de intervención en los efectos del diseño de página y del formato-libro, lo que implica la aplicación de operatorias relacionadas con diversos tipos de signos y con las marcas de espacio y de tiempo necesarias para que un relato fluya. Aquí se focaliza el trabajo sobre uno de sus componentes fundamentales, como lo es la viñeta o encuadre.

Palabras clave: diseño gráfico - marcas de espacio y tiempo - encuadre

ABSTRACT

The graphic work into comics world to start to the possibilities and interventions on the page and the book-form. This work involves the semiotic organization of various types of signs and marks of space and time to make a story flow. This essay will address the work on one of their key components: the vignette or visual framing.

Keywords: graphic design - marks of space and time - visual framing

SOBRE EL AUTOR

Diseñador gráfico (ULA, Mérida, Venezuela). Trabaja profesionalmente en el campo del cómic desde 2006 en proyectos nacionales e internacionales. Es colaborador del equipo de investigaciones semióticas del Laboratorio de semiótica de las artes de la Universidad de Los Andes (Venezuela). Recibió un premio especial de la crítica en el 2009 por su cómic sobre la mitología griega. Correo electrónico: clausardi@hotmail.com

EL DISEÑO DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO: UNA PERSPECTIVA SEMIÓTICA DESDE EL OFICIO DEL DISEÑADOR GRÁFICO

CLAUDIO SARDI

1. EL CÓMIC COMO ESPACIO GRÁFICO Y LAS UNIDADES DE TRABAJO VISUAL

Texto e imagen van de la mano desde el punto de vista de la construcción inicial del tiempo y del espacio gráfico del cómic, es decir, desde la perspectiva de la producción del signo visual y sus *puestas en secuencia*. En un segundo momento, es el proceso de la interpretación de las configuraciones visuales dentro de ese “mapa” topográfico lo que puede deslindar ambas instancias.

El lector-intérprete, de acuerdo con el nivel de competencia que asume, reengancha el nivel de la producción gráfica al nivel de la lectura y fruición de las imágenes unitarias o secuenciadas. Desde el lado de la producción, quizás sea casi siempre la toposintaxis sobre la que se carga el mayor nivel de responsabilidad en cuanto *modo de construir la página* y de organizar sobre la superficie la distribución de los elementos, los textos, las figuras y trazos. Sobre esta *instancia o momento de la producción gráfica* rige normalmente un principio de efectividad evidentemente *performativo* en cuanto búsqueda de un efecto sobre el lector-observador, una *adhesión corporal y emotiva* a la vez; que, luego, esta programación performativa sea efectiva o contundente para la narración de la historia y la envoltura del lector es algo que depende de otros niveles semióticos que, aunque exteriores a la producción gráfica, forman parte de una semiótica de la lectura y de la recepción. El proceso creativo de un cómic es un proceso

semiótico en el mismo sentido de producción de signos o artificios: las decisiones y las elecciones del diseñador se pueden ubicar en los dos planos clásicos de una semiótica biplanar y multiplanar y tanto a nivel del plano del contenido como de la expresión. En este proceso casi todos los diseñadores concuerdan en la primacía de la *superficie topológica* como “problema” y primer reto de estructuración y configuración. El diseñador no sólo debe saber distribuir las viñetas dentro de las páginas, sino también tiene simultáneamente conciencia de los elementos que, desde un punto de vista técnico, usaría dentro de las mismas. Una vez visualizada y comprometida la superficie de trabajo, la distribución y organización espacial de los elementos, es la *topología de la superficie* la que se pone como el primer problema y la *materia* que debe sustentarse a través de las formas gráficas elegidas:

Los aspectos gráficos de la producción de cómics son aquellos que conciernen a la estructura general de la lámina o de la tira, los ritmos gráficos en la sucesión de viñetas y el *lettering*, es decir, el texto que ocupa el globo y las inscripciones al margen. Lo cual representa mucho: es la dirección del efecto visual de las láminas (Barbieri 1998:152).

Hay que trazar una línea divisoria entre los dos términos que hemos usado para referirnos a estos aspectos del cómic, “gráfica” y “toposintaxis”. La gráfica parece clasificar los elementos usados dentro de la composición gráfica y su *interacción* entre unos y otros. La toposintaxis es un término que abre el estudio de estos códigos y su utilización en cuanto diseño de bordes, límites y fronteras con respecto a la viñeta y su ordenamiento espacial. La “gráfica”, para Barbieri, es la “viñeta” como *contenedor virtual de la acción*, y la toposintaxis, por su parte, soporta la idea de la superación misma de sus límites o bordes como parte de la narrativa del cómic en cuanto capacidad de poder lograr que el lector trabaje en los *intersticios y vacíos* dejados por el trabajo de la producción. En este nivel, el diseñador gráfico ubica la construcción de los esquemas de interacción entre el mensaje visual y el trabajo de interpretación del lector. El diseñador gráfico no establece aquí mayores diferencias entre toposintaxis y lo que podemos denominar como *capacidad gráfica del cómic*. ¿Qué elementos aparte de la viñeta son propios del nivel de diseño de la toposintaxis? Muchos autores han dedicado extensas investigaciones basadas en la taxonomía de los códigos del cómic como bases de su lenguaje multiplanar. Diremos que las *unidades* de trabajo espacio-temporal para el diseñador son:

- La viñeta
- La didascalia
- El globo de diálogo
- La rotulación
- La onomatopeya
- La gestualidad

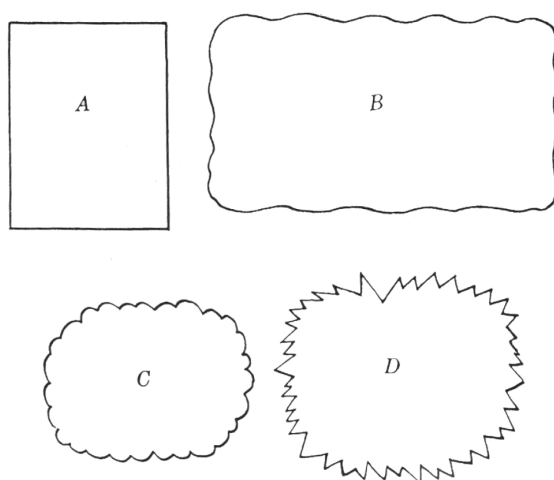
- La representación del movimiento

En este ensayo nos concentraremos en la *viñeta* y sus elementos comunicacionales.

2. LA VIÑETA

Dentro de las viñetas se produce el paso del tiempo, representando ideas, acciones y lugares, pudiendo así decir que la viñeta tiene en sí y dentro de sí los elementos esenciales del discurso del cómic. Dentro de la viñeta se produce la habilidad del dibujante para narrar, ya que la interpretación de los elementos, la disposición de las imágenes y su relación entre sí forman el discurso básico donde se construye la historia. Esta disposición pone a prueba la capacidad del dibujante/guionista para *registrar un fluir de experiencias y mostrarlo* tal como su juicio indica que debería ser captado por la vista del lector/espectador, a través de la capacidad interpretativa que permite desglosar los eventos en momentos esenciales o *escenas congeladas* encerrándolas o disponiéndolas gráficamente dentro de la viñeta.

En general, la creación de una viñeta comienza con la selección de los elementos necesarios para la buena representación de un *momento temporal*; esto implica la mejor escogencia del *encuadre* para lograr una perspectiva que pueda expresar la intención del narrador. Por lo tanto, la viñeta no depende sólo de la composición sino también de su *coherencia narrativa*. Para esta coherencia narrativa es importante saber los medios expresivos, los ángulos, los encuadres y demás artificios de la narrativa del cómic. La viñeta como tal tiene sus capacidades gráficas y simbólicas dentro de la *gama de iconicidad* implícita en el lenguaje del cómic. Esta función de la viñeta, además de su función principal como “marco” en el cual se confinan los elementos de la narrativa, tiene la capacidad de ser usada como parte del “lenguaje” simbólico de la narratividad.



El marco de líneas rectas “A” se puede interpretar la mayoría de las veces como el presente virtual y su estado temporal, pero el simbolismo del marco puede cambiar para representar distintos puntos de vista de la narrativa. El tipo “B” representa el *flashback* o salto atrás en el tiempo y se indica por lo general alterando las líneas del recuadro de rectas a ondulantes, siendo un acto simbólico de recuerdo o del ejercicio de la memoria. Este simbolismo también se puede representar con el marco “festoneado” en el tipo “C” o como una nube, que puede significar el pensamiento de un personaje que narra el *flashback* o los pensamientos específicos del personaje en el momento. En el tipo “D” las líneas en zigzag o en forma de “ruido visual” pueden representar sonidos, emociones exageradas o elementos específicos; también existe la *viñeta sin recuadro*, el tipo “límite virtual” o tipo “E”, que genera la ilusión de un espacio ilimitado que llega hasta el borde impreso de la hoja, y que tiene un efecto de obviar de manera consciente un fondo conocido pero que no se ve. Estos son algunos ejemplos de los recursos más normales para el ejercicio de las capacidades gráficas en relación con la viñeta, tomando en cuenta que no existen reglas ni normas generales para este fenómeno narrativo visual y que esto nos da pie a una vasta capacidad interpretativa y creativa sobre las múltiples maneras de uso comunicativo del recuadro.

El marco o recuadro de la viñeta tiene *capacidades narrativas*, estando presente en el encuadre o incluso, llegando a *estar ausente*, el recuadro puede llegar a ser parte de la misma historia. La *variación en su forma* y capacidad puede transmitir símbolos específicos y hacer referencia a *sonidos, estados psicológicos y emociones de los personajes*, y hasta climas, contribuyendo así a la atmósfera de la página en su conjunto. Cuando el recuadro posee estas características no sólo ofrece un “escenario”, por así decirlo, al presente virtual narrativo, sino que logra involucrar al lector aún más en la narración (Eisner 1996: 48-49, subrayado nuestro).

El recuadro de la viñeta también puede servir de *apoyo estructural* sugiriendo las dimensiones de un espacio cerrado gráficamente aun sin lograr perder su capacidad de encuadrar un presente virtual. La idea de la viñeta como un *contenedor que forma parte de la estructura* sirve para involucrar al lecto/espectador desde un punto de vista *emocional*, logrando una simbiosis *entre el espacio contenido y el contenedor* (el recuadro) recreando así una significación dentro de la estructura narrativa. De esta manera, el marco de la viñeta como elemento gráfico modificable, también puede tener una función emocional reaccionando con los elementos *sígnicos* del lenguaje gráfico y sus narrativas (Duncan-Matthew 2009).

Hasta ahora hemos visto ejemplos de lo que puede recrear el espacio físico de la viñeta delimitado por su encuadre, pero la relación entre los marcos de las viñetas pueden tener también una interpretación narrativa toposintáctica clasificable y registrable, lo que reafirma el hecho de que estos elementos gráficos están en constante evolución, y la única limitación es el *formato* y la capacidad creativa del dibujante. Para comenzar un discurso sobre la relación entre las viñetas y el marco de manera in-

teractiva podemos hablar, en primer lugar, de *las viñetas dentro de las viñetas* o, como Román Gubern las llama, “viñetas detalle” (Gubern 1973). Este recurso, que en ocasiones resulta necesario, en los cómics funciona haciendo notar un detalle de la acción mediante la inserción de un primer plano, que vuelve más legible un detalle que de otro modo se perdería en el conjunto icónico. Esto, normalmente, podría resolverse usando una *viñeta sucesiva*, pero al insertarla dentro de la otra viñeta logra enfatizar mucho más el efecto del presente virtual del lector en ese marco de la viñeta principal que describe icónicamente la acción en su conjunto. De este modo, a través del *montaje*, se puede construir una viñeta dentro de la viñeta, donde la primera acción general posee un *encuadre amplio* y la segunda acción subsidiaria, un *encuadre reducido*.

En esta disposición de los elementos, el emisor confía en la *cooperación táctica del receptor* para entender el mensaje. Este tipo de cooperación textual parece casi exclusiva del cómic. A partir de este tipo de tácticas gráficas entre el dibujante y el público, se logran crear los géneros.

En los cómics hay dos tipos de posibilidades de *encuadre* para la disposición de las viñetas: una posibilidad es la *página entera*, la que puede ser una gran *macroviñeta* o el espacio en el cual figuran una serie de viñetas, siendo, ambos, instrumentos de *control de la narratividad y el ritmo de la historia*, un *arte secuencial* por excelencia. Tradicionalmente, las unidades gráficas del cómic se logran a través de tipos de formato; en principio, como se puede apreciar en la historia del cómic, se usó la *página dominical* en el formato de prensa. Luego se recurre a la *tira cómica* y luego nace el formato *comic book* o cómic álbum. Las reducidas dimensiones de la tira cómica, que normalmente posee de tres a cinco viñetas, impiden *grandes juegos toposintácticos*, lo que genera esquemas de rigidez estructural en lo que se refiere a la cantidad y dimensión de las viñetas. Estos formatos suelen entrar generalmente en los cómics humorísticos, que prefieren trabajar con *frases inteligentes* y temas que se desarrollen en poco tiempo. Por lo tanto, la tira cómica no aporta demasiado desde un punto de vista de la toposintaxis, así que nos referiremos al formato *comic book* dentro del nivel compositivo.

La forma “tradicional” de la viñeta es rectangular o cuadrada, y la toposintaxis básica o tradicional está constituida, la mayoría de las veces, por viñetas rectangulares organizadas en tiras horizontales y normalmente se juega dentro de ese esquema con el ancho y la altura de las viñetas rompiendo así la regularidad de la tira.

La necesidad del *comic book* de romper con los esquemas de las tiras cómicas viene directamente relacionada al tamaño de impresión que se tenga a disposición. Las láminas del cómic venían publicadas en los periódicos en un formato de prensa o en un formato *tabloide*, lo cual daba bastante espacio compositivo y daba pie al artista para lograr formatos horizontales con un buen desarrollo narrativo. Mientras que, por lo general, el *comic book* tiene un formato reducido y ofrece otras alternativas. Con respecto a este punto, Barbieri nos dice:

Disponer de más espacio para cada viñeta significa naturalmente cuidar mejor el dibujo y la espectacularidad de cada imagen. Significa una pequeña victoria de lo visual sobre lo puntualmente narrativo (...) La elección del planteamiento gráfico está ligada además a la elección del tipo de encuadre a privilegiar (Barbieri 1998: 156).

Así, las toposintaxis dinámicas juegan y permiten, en lo vertical de las viñetas, la encapsulación de momentos esenciales, logrando dar un ritmo de lectura acorde a la intención secuencial. En la narrativa del cómic y en relación con la música y la poesía, hablamos del “ritmo” empleado en el cómic a través de la interpretación del lenguaje textual y de la distribución de las viñetas en la página y sus secuencias. Dentro de las capacidades del ritmo también existen otros elementos de código que podemos citar para explicar cierto tipo de técnicas que favorecen la intención narrativa.

3. LOS “RACCORDS”

El *raccord*, un término proveniente del cine y del verbo francés *raccorder*: unir, juntar, enlazar (Burch 1980), describe la capacidad de lograr una continuidad entre dos viñetas consecutivas. Al igual que el “*travelling lateral*” en el cine —que se usa para representar un espacio consecutivamente extenso que desborda los límites del encuadre—, los *raccords* logran que el extremo derecho (o inferior) de una primera viñeta sea continuado por el espacio representado en el extremo izquierdo (o superior) de la viñeta consecutiva. Estos efectos, tanto en el cine como en el cómic, producen el efecto de la continuidad espaciotemporal, produciendo una ilusión de movimiento y rompiendo un poco el sistema de encapsulado de los eventos, respetando la viñeta y el encuadre como elemento sustancial de la sintaxis. El pionero de este procedimiento gráfico fue el admirado Winsor McCay con su personaje más famoso, *Little Nemo*.

Mencionamos, aquí también, el “solapamiento”: los solapamientos se producen como una variación del *raccord* pero usando el recurso de la intrusión de elementos de una viñeta a otra, traspasando así los límites fronterizos e “invadiendo” otras viñetas con una intención narrativa.

4. EL “SPLIT-PANEL”

Este recurso de la viñeta se produce gracias a la creación de ilusión del *cerramiento* que produce una subdivisión del espacio dentro de una viñeta. Esta representación es usada para narrar eventos que se producen en el presente virtual pero en *dos lugares distintos*. Así, por ejemplo, una conversación telefónica puede ser vista desde ambas localidades en un solo momento esencial. Este recurso, también adaptado del *split screen* o pantalla partida usada en el cine y la televisión, ha transformado la viñeta y el cómic transmutando su denominación en la de *split panel* (Eisner 1996).

Para redondear, mencionaremos ahora otros términos usados en el cómic.

5. “SPLASH-PAGE”

Este término se le da a la *primera página de un cómic*, que funciona como de introducción a una historia y en muchas historietas esta macrounidad sintagmática funciona como texto-anticipador de las capacidades narrativas del resto del cómic. Esta página, al igual que una portada, se debe realizar de tal manera que logre captar la atención del lector y lo prepare creando un ambiente para el desarrollo de la historia. Normalmente, la *splash page* tiene componentes ilustrativos de gran factura, ocupando todo el espacio impreso de la página en una macroviñeta y por lo general se convierten en las páginas predilectas de las recopilaciones de los *Art-books*. Su relación con la portada del cómic es muy estrecha, sólo que tiene un exponente gráfico menos sobrecargado, ya que no tiene que exponer elementos tipo “código de barras”, “logo-tipo de la empresa” y puede presentar variantes del título. Su relación con el póster en el diseño gráfico es notable y funciona bajo las mismas reglas de código.

6. LA MACROVIÑETA

Hay que tener en claro que la página, como elemento del cómic, funciona de *contenedor* —al igual que la viñeta— y de manera contextual. La página siempre cumplirá la función básica de una viñeta, la de *encapsular momentos esenciales*, pero también, implícitamente, cumple un efecto temporal, al producir una *pausa* en la lectura cuando se pasa de una a otra página. El artista debe entender esto ya que siempre puede ser una posibilidad para controlar la atención del lector, jugando tanto con la retención como con la atención. La posibilidad de *usar la página física como marco* puede crear un juego de elementos parecidos al de *la viñeta dentro de la viñeta* y puede crear muchas posibilidades gráficas, disponiendo de un gran espacio y una distribución de elementos libres en una toposintaxis dinámica, logrando así crear *fondos comunes para la acción* o todas las acciones que se produzcan dentro de la capacidad virtual de la página (Eisner 1996; Stan 1978).

7. UNA MIRADA AL TRABAJO SEMIÓTICO EN EL CÓMIC

Los diseñadores gráficos dedicados al cómic concordamos con los estudios teóricos actuales que consideran al *espacio de la página y a su secuencialidad* como la base sustancial de diseño: de tiempo y de espacio, de acciones a cargo de personajes o entes análogos, de la representación de objetos, de movimientos y *dinámicas de enlace*. Pero se trata de una base de partida que guarda una *paradoja valiosa*. Por un lado, cada superficie de trabajo tiene borde y límites materiales (así sean luego digitalizadas y procesadas para otros soportes y medios no analógicos) y este espacio primero es el *reto* para construir una narrativa que debe *acelerarse*, *retardarse* o procurar lo que podríamos denominar como la recreación perceptiva de un *tiempo estándar*. En efecto:

¿cuál es el tiempo normal en que tarda un cuerpo en caer al suelo luego de recibir un impacto de bala, un empuje? Es aquí donde interviene el concepto de la *duración psicológica* de cada acción (o interacción) que el dibujante puede crear. Y para ello dispone fundamentalmente de la página como formato y del diseño de la viñeta, del cuadro o encuadre como una serie de posibilidades abiertas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIERI, D. (1998) *Los lenguajes del comic*. Barcelona: Paidós.
- BÛRCH, N. (1980) *La praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- DUNCAN, CH. y MATTHEW, S. (2009) *The Power of Comics*. Nueva York: Continuum International Publishing Group.
- EISNER, WILL (1985) *Comics & Sequential Art*. Garland-Texas: Poorhouse Press.
- (1996) *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Garland-Texas: Poorhouse Press.
- GUBERN, ROMÁN (1973) *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península.
- LEE, STAN (1978) *How to Draw Comics the Marvel Way*. Nueva York: Simon & Schuster.
- MANGIERI, R. (2010) *Imagoletnografía*. Mérida: ULA.

DIGITALIZACIÓN. LOS BLOGS DE HISTORIETAS. EL CASO DE “HISTORIETAS REALES”

ROBERTO HÉCTOR VON SPRECHER Y JOSÉ MANUEL PESTANO RODRÍGUEZ

RESUMEN

Luego del cierre de la industria argentina de historietas, en los noventa, y la crisis de 2001-2002, el campo de la historieta local se reconstituye a partir de las historietas independientes publicadas en blogs en Internet. El sitio más importante, *Historietas Reales*, implica un cambio en el modo de producción, edición, circulación y consumo y un método que permite a los creadores producir obra con una libertad narrativa y gráfica como no existiera anteriormente. La generación de autores formada en la historieta independiente, más que desplazar a *lo viejo* en el campo, ante la quiebra de la industria, va a pasar a ocupar directamente el espacio de *lo nuevo*.

Palabras clave: historietas - digitalización - renovación - autonomía

ABSTRACT

After the closing of the Argentine comic industry, in the 90s, and the 2001-2002 crisis, the field of the local comic is reconstituted from independent comic published in internet blogs. The most important site, *Historietas Reales*, imply a change in the way of production, edition, circulation and consumption and a method that allows the creators to produce work with a narrative and graphical freedom as it would not exist previously. The generation of authors formed in the independent comic more than to move *the old* in the field, with the industry closing, is going to directly occupy the space of *the new*.

Keywords: comics - digitization - renovation - autonomy

SOBRE LOS AUTORES

Roberto von Sprecher. Doctor en Ciencias de la Información. Profesor de Teorías Sociológicas y del seminario de Sociología de la Historieta (Escuela de Ciencias de la Información de la Universidad Nacional de Córdoba). Director del equipo de investigación ECI- SECYT UNC, Estudios y Crítica de la historieta argentina y de la revista del mismo nombre (www.historietasargentinas.wordpress.com). Ha publicado textos sobre el tema en diversos medios académicos. Autor del libro *El Eternauta: la sociedad como imposible*. Coeditor y coautor de *Héctor Germán Oesterheld: de El Eternauta a Montoneros*. Correo electrónico: rvonsprecher@yahoo.com.ar

José Manuel Pestano Rodríguez. Doctor en Ciencias de la Información. Profesor de Comunicación Social en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad de La Laguna, Tenerife, España. Sus líneas de investigación se refieren al papel de los medios de comunicación en la sociedad, educación y tecnologías emergentes. Ha participado y dirigido varios proyectos y tesis doctorales relacionados con estas cuestiones; también ha publicado artículos e informes de investigación sobre estos temas en revistas académicas europeas. Correo electrónico: jpestano@ull.es

DIGITALIZACIÓN. LOS BLOGS DE HISTORIETAS. EL CASO DE “HISTORIETAS REALES”

ROBERTO HÉCTOR VON SPRECHER Y JOSÉ MANUEL PESTANO RODRÍGUEZ

1. INTRODUCCIÓN

La digitalización, que incluyó fenómenos como la informática, la proliferación de las computadoras personales e Internet, ha afectado, directa o indirectamente, a casi todos los aspectos de la actividad humana. También ha constituido y constituye un factor importante en la modificación del campo de la historieta argentina.

Nos detendremos en los cambios que la digitalización ha contribuido a producir en el interior del campo de la historieta. Brevemente nos referiremos a cómo se altera el trabajo de los productores culturales reales, guionistas y dibujantes, a partir de la disponibilidad e intrusión de nuevas tecnologías digitales; con mayor detenimiento revisaremos cómo la publicación de historietas en Internet resulta clave en la modificación de las formas de producción, edición, circulación/distribución y consumo, y el cambio de los modelos de la desaparecida industria local de historietas.

2. INTERNET E HISTORIETAS

En este apartado, nos concentraremos particularmente en las transformaciones del campo local a partir de la multiplicación de los blogs de historietas en Internet. Antes recordemos que tanto la digitalización como la proliferación de las computadoras personales y la extensión de las redes informáticas, entre otros factores, han modificado, de manera diferencial según las condiciones de cada país o región, los modos de producción, edición, distribución/circulación, consumo, como asimismo de los mecanismos y las instancias de consagración del campo de la historieta.

En el trabajo de los productores culturales reales, la comunicación por Internet ha fomentado un trabajo de mayores contactos, interacción, intercambio y cooperación en la tarea de guionistas y dibujantes, en contraposición al período en que existió una industria cultural de la historieta en Argentina, cuando era raro el trabajo cooperativo. La nueva forma de funcionamiento del campo, que se forja con la historieta in-

dependiente, en papel o en blogs, suele seguir parcialmente vigente en algún grado cuando hoy se trabaja para las nuevas empresas, pequeñas editoriales por lo general, y para los diarios. Sin embargo el modelo industrial persiste como el central en los países del primer mundo, para los cuales trabajan muchos de los dibujantes y algunos guionistas argentinos.

Los nuevos recursos tecnológicos informáticos han facilitado la producción de cambios, con diversa intensidad, particularmente en el trabajo de los dibujantes. Algunos, cada vez menos, siguen trabajando con exclusividad sobre papel, de manera analógica, en un extremo de las formas posibles del dibujo de historietas, aunque deben escanear sus imágenes y pasarlas a soporte digital para su publicación. La mayoría utiliza una base de dibujo a mano sobre papel, eliminando a veces el pasado a tinta, que puede ser realizado en forma digital, empleando tanto tableta, lápiz ópticos, pantallas sensibles, como distintos programas *—software—* particularmente aplicables al caso. En otro extremo de las formas posibles desaparece el original en papel en cuanto todo el dibujo es realizado con lápiz óptico.

En los Estados Unidos de Norteamérica y otros países suele utilizarse la denominación *webcomics* para referirse a las historietas publicadas en Internet. En Argentina se utilizan las denominaciones *historietas digitales* o *blogs de historietas*, rara vez traducidos como *bitácoras*.

El caso de los Estados Unidos, como el de otros países del primer mundo, resulta muy diferente del de la Argentina, a partir de que en aquellos continúa, en mejores o peores condiciones, existiendo un buen número de empresas dentro de lo que podríamos llamar la “industria cultural del cómic”. A partir de esas condiciones y de las restricciones que la industria impone a los productores culturales reales, publicar en Internet aparece como una alternativa a dichos condicionamientos. También permite, a algunos autores, vivir de la publicación en línea, cosa que no sucede en la Argentina:

(...) sostenemos (...) que la tecnología digital ofrece nuevas vías para la experimentación estética a los artistas del cómic y que Internet ha permitido a algunos de esos artistas una modesta prosperidad que hubiera sido imposible sin ella como medio de distribución. El beneficio obvio de Internet como un medio de distribución para muchos artistas de la web es la libertad para producir *comics* que el grueso de la industria y de la audiencia rechazaría” (Fenty, Houpp y Taylor 2004: 2-3).

En esas condiciones consideran los autores citados que los *webcomics* están conectados con el *comix underground* de los sesenta y setenta y que se centran en temáticas, creadores y consumidores conectados con la subcultura “*hacker-geek*” y temas relacionados con la computación”, como con el reclamo de *softwares* de código libre (ídem: 5).

De cualquier manera, desde que Fenty, Houpp y Taylor (2004) escribieran el artículo citado a la fecha, han crecido en Estados Unidos los sitios web que no se conectan con esa subcultura, sino como una forma de publicación y de lograr visibilidad

para aquellos que aún no se han insertado en la industria; incluso para las propias editoriales funciona como promoción y existen un número extenso de páginas y blogs dedicados a difundir novedades, realizar críticas, e incluso ofrecer cómics a los navegantes para su descarga.

En la Argentina, en cambio, la historieta digital, las historietas publicadas en blogs, fenómeno que no comienza pero crece desde fines del 2005, ha tenido consecuencias estructurales sobre el campo de la historieta que sólo se pueden entender en relación con particulares condiciones de producción que incluyen la crisis de la industria nacional de historietas y las crisis socioeconómica del país, especialmente en 2001-2002. Nos detendremos brevemente en esas condiciones.

Con el final de la dictadura se produjo un proceso de renovación en la industria y creación locales –iniciado en las publicaciones de humor– que no logró extenderse en el tiempo. Se destacó la revista *Fierro*, que publicó a creadores ya consagrados, creando un espacio –el suplemento “Óxido”– para los nuevos artistas e incluyendo algunos de los creadores más experimentales de esa época, como también la publicación de parte de las historietas europeas prohibidas durante la dictadura. Sin embargo, al cerrar en su número cien la tirada de *Fierro* rondaba los tres mil ejemplares, un anticipo de lo limitado que las cifras de publicación iban a ser en el futuro. La conformación de los lectores ya estaba mutando.

Durante la dictadura se habían ido acumulando, como inéditos o cuasi-inéditos, creadores de un extendido rango de edades, que al acabarse el régimen militar editaron una multitud de revistas y fanzines, tanto en Buenos Aires como en el interior del país; muchas provincias tuvieron su primera revista de historietas realistas, pero casi sin excepción desaparecieron con la hiperinflación de 1989. En los noventa, con la profundización del neoliberalismo y la apertura en condiciones desiguales a los mercados globales, el cierre de toda la industria cultural de la historieta local fue correlativo a la crisis y reducción masiva de la industria nacional. Varios factores confluyeron en esa crisis:

- (a) La pérdida de poder adquisitivo o del trabajo de sectores bajos altos y medios bajos que habían posibilitado, como lectores, que durante varias décadas, aunque en forma declinante, la industria de historietas argentina realizara grandes tiradas y exportara a otros países de Latinoamérica. Ese tipo de consumidores desaparece.
- (b) El ingreso, a partir de la paridad del peso con el dólar y la apertura aduanera, de revistas españolas, comercializadas a través de las comiquerías, con las cuales las publicaciones nacionales debieron competir en una relación desigual.
- (c) Modificaciones en los gustos de los nuevos lectores relacionadas con la extensión global de la oferta de las transnacionales del entretenimiento, en particular con la rápida extensión de la televisión por cable y la difusión global por cable del *animé*, dibujos animados japoneses que generalmente van acompa-

ñados por álbumes de manga. Consumidores identificados con las modificaciones estéticas y narrativas que suponen los sucesivos relanzamientos de superhéroes norteamericanos y la variedad de ofertas y formas de involucramiento que posibilita el manga y poco dispuestos a consumir historietas locales.

- (d) La importación incidió en la proliferación de comiquerías que sólo lateralmente ofrecen espacios de distribución a las ediciones y autoediciones nacionales. Estas comiquerías, “tiendas de cómics”, pero también tienda de juegos de rol, de remeras temáticas, de libros, de mercaderías relacionadas con la ciencia ficción, con el cine masivo, también tiendas de DVD o de series y películas en formato *avi* y similares, se basaron como tendencia en los productos importados.
- (e) El desajuste de quienes dirigían las editoriales industriales ante la nueva situación. Los *habitus* y el sentido práctico de los editores funcionaron a destiempo respecto de las nuevas condiciones objetivas, acentuándose la escasa autonomía del campo de la historieta realista respecto del campo económico.

Las variables citadas, entre otras, explican la desaparición de Columba (*El Tony*, *D'Artagnan*, *Fantasia*, *Intervalo*, etc.), La Urraca (*Fierro*), Record (*Skorpio* y otras) y El Globo (*Puertitas*). La desaparición de la tradicional industria editorial argentina de historietas es parte significativa de las condiciones de posibilidad y de producción de autoediciones independientes y distribución alternativa. Nos detenemos en estas cuestiones porque allí estaba la base de productores culturales reales, sobre todo en los miembros de AHI –Asociación de Historietistas Independientes–, que iban a renovar la historieta argentina en Internet luego de la crisis de 2001-2002.

La mayoría de los trabajadores profesionales, la hoy *vieja* –en cuanto hay una *nueva*– generación de dibujantes y guionistas, pasaron a trabajar para el exterior. La digitalización de las comunicaciones, Internet y el correo electrónico –luego las redes sociales– facilitaron el trabajo a distancia, trabajo en el cual también se involucrarán muchos dibujantes biológicamente más jóvenes pero generacionalmente ligados a la generación formada en la industria.

En el caso de las autoediciones independientes, que cobran significación al mismo tiempo que la pierden las editoriales, la importancia del capital económico es parcialmente reemplazada por la valoración de un capital estético y expresivo, aunque existan algunas tensiones –hasta hoy– en cuanto parte de quienes editan no profesionalmente en espacios alternativos se planteen llegar a vivir de su creación y, de hecho, algunos ya comenzaron a hacerlo. Se verifica que a menor importancia del capital económico, mayor autonomía del campo de la historieta y menores restricciones para la creación de los productores culturales reales, como también que a mayor importancia del campo económico, menor autonomía. Esta tendencia va a consolidarse con la extensión de la historieta digital.

Sin embargo, también habría que pensar, como plantea Bourdieu (1995), que para los nuevos ingresados al campo el defender la historieta no comercial no es más que la necesidad convertida en virtud; o sea, lo consideran lo más valioso, lo único que las condiciones imperantes del campo les permite hacer. Y, en todo caso, sus posturas heréticas respecto de las demandas y limitaciones comerciales pueden ser solamente una forma, en principio irreflexiva, de posicionarse en el campo, de distinguirse de las versiones dominantes, sobre el rol de guionistas y dibujantes, o de género y narración por ejemplo, y que finalmente aceptan jugar el juego que se lleva a cabo en el campo desde las posiciones que les son posibles de ocupar por el momento. A pesar de ellos, la ruptura con la generación anterior es definitiva.

Estas características de la región autónoma del campo van a seguir existiendo, con algunas variantes, pocos años después, cuando la historieta digital se vuelva importante. La autonomía tiene grados variables. Se produce un período de alta autonomía, con el auge de las autoediciones de mediados de los noventa hasta la crisis de diciembre de 2001; la crisis de la autoedición sigue a la de la producción industrial, pero sin embargo la autoedición sin estructuras complejas, o directamente sin ninguna estructura material especial, se recupera con cierta rapidez y vuelve a ser activa en el 2003 y en los años posteriores, tanto en soporte papel como en soporte digital en Internet.

Con las autoediciones, en especial en la web, los mecanismos de consagración se desplazan de las cifras de ventas masivas a las consideraciones de una estética particular con un complejo sistema, que incluye los comentarios de colegas y lectores, de sitios web especializados, encuentros, eventos, foros y en los últimos años redes sociales como Facebook, canales de comunicación a través de los que se contactan con fluidez creadores y consumidores y se producen reconocimientos, situación casi inexistente en el período anterior.

Recapitulando, consideramos que la edición de historietas independientes en papel sufre la crisis general de 2001-2002, pero con posterioridad a ella se produce una situación donde crecen las regiones autónomas, se quiebra el sistema existente de posicionamientos en el campo (de editores, guionistas y dibujantes, distribución/circulación, lectores...) y se constituye una *nueva* generación de productores culturales reales que efectúan una expansión de las formas de narrar y de dibujar historietas.

En el proceso de autonomización de regiones del campo tienen gran importancia los blogs, resultando central el sitio www.historietasreales.blogspot.com (hoy en www.historietasreales.wordpress.com) como espacio para la publicación de historietas independientes fuera de las normas del sistema de producción previo. Laura Caraballo, en su investigación, trabajó sobre un número aproximado de doscientos blogs entre los que sobresalía claramente *Historietas Reales* (Caraballo 2010: 5).

Historietas Reales nucleó a numerosos autores, conocidos y desconocidos, de Buenos Aires y del interior, parte de los cuales irían renovándose en el transcurso de sus

más de cinco años de existencia, con entregas diarias, con algunas excepciones alrededor de la temática autobiográfica.

3. EL MÉTODO HR

Federico Reggiani —guionista—, que en diciembre de 2005 comienza a publicar en el blog *Autobiógrafo*, con Francisco López —dibujante—, al cual se unirán pronto otros creadores hasta lograr una continuidad de entregas semanales, es también un investigador del tema y resalta los cambios que se producen con el nuevo espacio en las condiciones del campo. “Pensar una historieta sin considerar sus condiciones de publicación es un despropósito” (Reggiani 2008). El guionista asegura haber quedado sorprendido por el número y tipo de comentarios de los lectores clave en el crecimiento del blog:

(...) uno piensa siempre en el recurso tecnológico, pero lo que hace social a Internet es igual de importante (...) “Un hecho fundamental es que *Historietas Reales* nos dio un sistema de producción”, asegura Federico Reggiani, uno de sus impulsores, al analizar el devenir del blog colectivo. “Para producir, vos necesitás un modo de producción, que puede ser desde el ser empleado de un diario y tener que publicar un chiste todos los días, hasta ser escritor, estar siete años con una novela y después publicarla”, ejemplifica. “Sea lo que sea, necesitás un método.” El medio digital, señala Reggiani, fue central en la constitución de este método. “Es Internet puro, no se me ocurre qué otro medio podríamos haber armado para generar una publicación semanal que no nos fundiera económicamente” (...) el blog permitió a muchos creadores completar una obra sin pensar en el papel, pase que era reclamado por los lectores. Y considera que es “la confirmación de que es posible generar obra sin industria (...) me parece que durante mucho tiempo teníamos un solo modo de producción: una revista que te contrataba. Una cosa como *H.R.* te hace pensar que vos podés generar historieta” (Valenzuela 2009b: s/n).

Muy pronto, las visitas al blog fueron superiores a las mil diarias, y en algunas entregas los comentarios de los lectores rondaron los cien. Si bien la difusión y el crecimiento fue boca a boca, “*mail a mail*”, antes de los tres meses de existencia, un periodista de un diario porteño daba cuenta de que se estaba produciendo algo importante: “Así es como, desde hace diez semanas, *Historietas Reales* se ha transformado en el medio más activo del género, en un país que siempre supo tener al menos una revista de historietas donde las nuevas generaciones podían ir a golpear las puertas para publicar sus trabajos” (Pérez 2006: s/n).

El pedido de los lectores del blog de que se editaran versiones en papel fue satisfecho inicialmente por la editora *Domus*. Algunos de los autores trabajan hoy para medios impresos importantes, como Max Aguirre (*La Nación*, *Billiken*), ganaron premios y, como tendencia, casi la mitad de quienes publican en la segunda época de la revista *Fierro* provienen del blog. También comenzaron a participar de exposiciones

colectivas o individuales en centros culturales y museos. Según considera Laura Caraballo (2010: 6): “Estos sucesos dieron una visibilidad pública (...) a los autores y legitimaron su trabajo de un modo contundente, siendo que ingresaron en los circuitos del libro (vinculado a las letras) y del museo (vinculado a las artes visuales), que poseen una jerarquía social y una legitimación indiscutida desde el nacimiento de la cultura occidental”.

En la actualidad, cuando lo *nuevo* aparece relativamente consolidado y se han modificado las normas centrales, los agentes, criterios y mecanismos de consagración no se refieren sino secundariamente a las cifras de ventas masivas e incluyen agentes, consideraciones y discusiones que circulan en los comentarios en los blogs de historietas, en blogs especializados en crítica, en eventos, foros en Internet, e incluso en los espacios de investigación universitarios, entre otros canales de comunicación en los que suelen contactarse con cierta fluidez creadores, consumidores, estudiosos, editores, etc., situación inexistente en períodos anteriores. Estos espacios de intercambio son un indicador de la conciencia y reflexión de los miembros del campo y consecuencia de la existencia de regiones de autonomía que favorecen la renovación creativa.

Sin embargo, aquellos que lograron pasar a trabajar en forma rentada se encuentran con restricciones que son características de la relación patrón-empleado y tienen reminiscencias de lo que ocurría en el tiempo en que existía una floreciente industria nacional. Ángel Mosquito compara la forma de trabajo en *La Productora*, una editora independiente, y en *Historietas Reales*, con su inserción en la revista *Fierro*, editada como suplemento del diario *Página/12* y en el diario *Tiempo Argentino*:

“Vos estás acostumbrado a trabajar de manera muy libre, apenas limitado por una cantidad de páginas, pero sin condicionamientos estéticos o políticos, y a mucha gente de mi generación le está costando hoy trabajar con condicionamientos editoriales, sobre todo a nivel temático (...) Claro, en *Tiempo Argentino* no puede aludir a las drogas, el sexo ni escapar por la vertiente escatológica”. Para las pruebas iniciales, cuenta, re-hizo una tira de *El Granjero de Jesús*, sobre “una mina que tomaba *merca* y aprovechaba el papelito para hacer historietas”. Obviamente le dijeron que, de eso, nada (en Valenzuela 2011: s/n).

Estamos ante un campo complejo que no se construye sólo alrededor de la producción, circulación, venta y consumo de ediciones en papel, dado que los espacios en Internet son cada vez más significativos, con regiones más o menos autónomas y otras que dependen de los mercados nacionales y del mercado internacional, aunque desde la mundialización de la historieta de autor y de experiencias de ediciones independientes, de espacios de discusión teórica y crítica, podemos verificar que la autorreflexión y algún grado de autonomía también se producen en el campo global de la historieta.

En el nuevo estado del campo de la historieta argentina, los *nuevos*, que buscan reconocimiento local, saben que es difícil obtenerlo en forma temprana a través de

la masividad, y buscan a *otros* que los reconozcan: pares, críticos, lectores que suelen reunirse en redes virtuales y en eventos, todo lo cual implica un reconocimiento autónomo en lugar del heterónimo del mercado, aunque el peso del campo económico siempre está, aunque se haya reducido y exista una meta de profesionalizarse.

Ya hemos señalado que el cierre de la industria editorial también produce una alteración en los procesos de construcción de posiciones, de *lo nuevo* y *lo viejo*. Ante la desaparición de la industria, la historieta independiente más que desplazar *lo viejo* va a encontrarse casi súbitamente en la posición de *lo nuevo*, en unas condiciones de existencia totalmente distintas a las anteriores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOURDIEU, P. (1995) *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama.
- CARABALLO, L. (2010) "Historieta argentina: del fanzine al weblog", en <http://www.fba.unlp.edu.ar/news/SCYTEC/PDF/CARABALLO%202.pdf>
- FENTY, S.; HOUP, T. y TAYLOR, L. (2004) "Webcomics: the influence and continuation of the comic revolution". En *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*. Vol.1.2. Florida: University of Florida. Traducción párrafos citados: von Sprecher, R. http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/group/
- PÉREZ, M. (2006) "Internet: autobiografías en historieta". En "Radar", suplemento del diario *Página 12*. <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-2834-2006-02-26.html>
- REGGIANI, F. (2008) "De la revista al libro: La edición de historietas argentinas después del 2001". III Foro de Investigación e Intervención Social. Córdoba: Escuela de Ciencias de la Información, UNC.
- VALENZUELA, A. (2009a) "Reggiani: 'Por separado no hubiéramos llegado a las 3000 visitas'", en *Cuadritos, periodismo de historieta*. <http://avcomics.wordpress.com/2009/04/08/1449/>
- _____ (2010) "Max Aguirre y el cierre de su ciclo en Historietas Reales", en *Cuadritos, periodismo de historieta*. <http://avcomics.wordpress.com/2010/05/16/4638/>
- _____ (2011) "El Mosquito Suburbano", en *Cuadritos, periodismo de historieta*. <http://avcomics.wordpress.com/2011/03/06/7170/#more-7170>

**VIOLENCIA Y REPRESIÓN EN EL HUMOR GRÁFICO:
“CHAUPINELA” Y “HUM®” (1974-1980)**

MARA BURKART

VIOLENCIA Y REPRESIÓN EN EL HUMOR GRÁFICO: “CHAUPINELA” Y “HUM®” (1974-1980)

MARA BURKART

En 1974, el ciclo de violencia política que atraviesa la Argentina registra un nuevo giro en su generalización y en la sistematización de leyes represivas que, junto con la crisis económica y político-institucional del gobierno de Isabel Perón, crean las condiciones sociales para la ruptura institucional de marzo de 1976 y el despliegue del terrorismo de Estado perpetrado por las Fuerzas Armadas a partir de entonces. La dictadura militar lleva adelante un plan sistemático y masivo de desaparición forzada de personas, el cual implica secuestros, detenciones clandestinas y asesinatos. Pero se trata de muertes sin cuerpo, sin evidencias. El método de desaparición, su masividad y sistematicidad son la nota distintiva de la represión ejercida por el autodenominado “Proceso de Reorganización Nacional” en relación con la violencia estatal y paraestatal previa a 1976. A mediados de 1978, luego de haber diezmando a las organizaciones guerrilleras, a los sindicatos y a los partidos políticos, entre otros, comienza el proceso de desactivación del aparato de represión ilegal. Pero dado el conflicto que genera al interior de las Fuerzas Armadas el desmantelamiento del aparato represivo, este es tan sólo reducido, con lo cual las desapariciones, si bien disminuyen, no se interrumpen hasta 1983.

La violencia política que vive la sociedad argentina no pasa inadvertida para el humor gráfico nacional, que en esos años asiste a un proceso de auge e innovación de la mano de una nueva generación de humoristas, la nacionalización de la página de

humor del diario *Clarín* y el surgimiento de publicaciones como *Hortensia* en 1971 en Córdoba y *Satiricón* en 1972 en Buenos Aires.

Entre 1969 y 1983, los espacios humorísticos se configuran en observatorios de la realidad y producen cuantiosas representaciones sobre la violencia y la represión que atraviesan la sociedad argentina. Estas representaciones se configuran a partir de repertorios iconográficos influenciados por elementos de la cultura masiva y popular, nacional y extranjera, facilitando su recepción. A través del humor negro, intentan desafiar lo trágico, y por medio de la sátira, buscan subsumir la tragedia en un universo absurdo, según las definiciones de Peter Berger (1999). En todo caso y ante una realidad que se torna cada vez más opaca, son intentos, atravesados de gran ambigüedad, por darle inteligibilidad.

El análisis del humor gráfico permite dar cuenta de los imaginarios y la sensibilidad sociales, en este caso, de los umbrales de tolerancia hacia la violencia política en la clase media urbana, de la cual forman parte los humoristas, los editores, como también buena parte de los lectores de estas revistas. Nuestro objetivo es analizar las representaciones de la violencia política y la represión publicadas en las revistas satíricas porteñas *Chaupinela* (1974-1975) y *HUM*® (1978-1980), a los fines de definir continuidades y rupturas en relación al golpe de Estado, y establecer cómo y en qué medida esos medios de prensa delimitaron los contornos del campo de lo decible y lo visible en torno a la violencia política imperante.

Chaupinela y *HUM*® fueron publicaciones de humor gráfico dirigidas por Andrés Cascioli, quien fue cofundador de *Satiricón*. *Chaupinela* recupera el humor político y las características materiales y estéticas de aquella pero se aleja de su irreverencia. *Satiricón* y *Chaupinela* son clausuradas por Isabel Perón, la primera en 1974 y la segunda en 1975. *HUM*® surge en 1978, cuando Cascioli percibe cierta distensión en el régimen militar, y se edita hasta 1999. *HUM*® comienza siendo una revista de humor gráfico pero se convierte, en aparente paradoja, en una revista satírica seria y políticamente comprometida; esta transformación explica parte de su éxito durante la dictadura militar (Burkart 2012).

CHAUPINELA

Desde su primer número, la violencia política y social está presente en *Chaupinela* con un papel protagónico. La célebre frase de *La vuelta del Martín Fierro*, “Los hermanos sean unidos”, titula la caricatura de su primera portada, que contrariamente, muestra a un cuerpo bicéfalo agrediéndose a sí mismo (Figura 1). Con la cita a José Hernández, *Chaupinela* expone el fracaso del llamado a la hermandad que había hecho Perón en 1973. Con su muerte y las medidas tomadas por su viuda a cargo de la Presidencia de la Nación, se pierden las esperanzas de revertir la situación de violencia imperante.



Figura 1. Cascioli, *Chaupinela* n° 1, 1974.



Figura 2. Crist, “La Banda dei ragazzi”, *Chaupinela* n° 9, 1975: 23 (Detalle).

La representación de la situación política como una lucha fraticida y las referencias a sus posibles consecuencias son retomadas en el editorial, donde se explica: “Lo único que alcanzamos a ver, en principio, es que dos grupos, dos ideologías, se enfrentan. El saldo es la muerte de hermanos, de argentinos que a veces son ajenos a ese enfrentamiento o son partícipes de él sin quererlo” (*Chaupinela* n° 1, 1974: 3). *Chaupinela* se identifica implícitamente con las víctimas del enfrentamiento en un posible guiño a la recientemente clausurada *Satiricón*, y hace un “humilde llamado a la concordia” a partir de recuperar el espíritu de la segunda parte del *Martín Fierro* que llamaba a Fierro, convertido en gaucho matrero, a reconciliarse y reinsertarse en la civilización. Identificándose con el Viejo Vizcacha, quien había aconsejado “porque si entre ellos [los hermanos] se pelean los devoran los de ajura” (Hernández 1995: 235), *Chaupinela* advierte sobre la posible aparición de un “peligro mayor” producto de favorecer “a intereses que nada tienen que ver con las ideologías que detentan los grupos mencionados, sirviendo estos, sin quererlo, de instrumentos de terceros” (ídem).

A diferencia de su antecesora *Satiricón* y sentando el antecedente de lo que será *HUM®*, *Chaupinela* se define como una publicación políticamente comprometida pero es un compromiso que dista de ser el militante que impera en aquellos años. Ella se ubica lejos tanto de la derecha como de la izquierda, ejes dominantes de la polarización de aquella época. Frente a la violencia, asume una postura ambigua que oscila entre la ajenidad y la pertenencia a la idiosincrasia argentina, pero en todo caso como algo que hay que superar; y es allí que se distingue de otros discursos que circulan en

aquellos años (véase Carassai 2013: 68-75). La representación de una sociedad que se expresa violentamente está presente pero excede los límites nacionales: la guerra de Vietnam, la violencia represiva de las dictaduras militares de los países vecinos así como la de los regímenes comunistas también está presente y da cuenta de un clima de época más amplio. Con la intensificación de la legislación represiva, de la censura, de las amenazas y los atentados, el campo de lo decible se acota y también se estrechan los márgenes para la sátira política; de hecho, la caricatura personal desaparece. Sin embargo, los hechos de violencia son noticias cotidianas en los medios masivos de comunicación, contribuyendo a su naturalización y banalización.

En 1975, *Chaupinela* pone en tapa la violencia que afecta al campo cultural y mediático, aunque es selectiva a la hora de elegir al blanco de su sátira. Son caricaturizadas personalidades variadas de la cultura argentina: desde el escritor Jorge Luis Borges a la voluptuosa actriz Isabel “Coca” Sarli, pero la nota distintiva la dan aquellas caricaturas que incluyen un gesto o un acto violento: un histórico presentador recibe un botellazo en la cabeza, un reconocido periodista radial está encerrado en una celda, que es su propia boca, una cantante es estrangulada por una mano verdosa, un presentador aparece ahorcado con el cable de un micrófono radiofónico. Se trata de personalidades de la cultura masiva que son censurados, amenazados e integran las listas negras de la Triple A, motivo por el cual algunos optan por el exilio; y *Chaupinela* se burla de ellos y de la censura, a la cual considera absurda y sin criterio. En cambio, hace silencio ante la censura y las amenazas que recaen sobre los artistas considerados “serios”, muchos de ellos políticamente “comprometidos”.

En *Chaupinela* también circulan otras representaciones que involucran a otros sujetos sociales y políticos. Entre ellas sobresale la parodia que realiza Crist (Cristóbal Reynoso) sobre las organizaciones armadas de derecha e izquierda del peronismo en la historieta “La Banda dei Ragazzi”. La referencia en el título a los “muchachos” (*ragazzi*) alude tanto a la Juventud Peronista como al peronismo en su conjunto de la Marcha Peronista (Figura 2). “La banda dei Ragazzi” se publica en tres páginas a color entre marzo y junio de 1975 y reactiva el estereotipo de la mafia italiana y el ideario de la familia mafiosa con el cual ya había sido asociado el peronismo en *Satiricón*, alentado por el éxito de *El Padrino* de Francis Ford Coppola (véase Burkart 2011). Cada entrega de la historieta narra el intento de realizar un robo, secuestro o contrabando pero siempre se ve frustrado por el sentimentalismo de algún miembro de la banda, o porque son reconocidos por sus víctimas ya que los atracos son en el mismo barrio donde viven o porque ellos mismos son, antes, víctimas de otros delincuentes. La resignación que muestran los personajes en cada final y el perfil de antihéroes que crea el autor hacen que el lector les tome cariño y se ría de su torpeza, ineptitud y de la violencia con la que se tratan entre sí.

A partir de mayo de 1975, percibiendo la crisis que deriva en la renuncia de López Rega, *Chaupinela* se anima a ser más explícita y a incrementar las representaciones sobre la violencia social y política: imágenes de guardaespaldas, matones, guerrilleros barbudos y armados se vuelven habituales en los *cartoons*. La serie de chistes realizada por Ceo, “Los infiltrados” (*Chaupinela* n° 14, 1975), o la nota “¡La vida por los guardaespaldas!” de Carlos Abrevaya y Jorge Guinzburg, ilustrada por Crist (*Chaupinela* n° 15, 1975: 30-33) muestran a estos hombres corpulentos, de sobretodo o pilotos largos que llevan sombrero, las solapas levantadas para no ser identificados, y las manos en los bolsillos o sujetando un arma. Estas imágenes ridiculizan a quienes portan armas y están dispuestos a usarlas a la vez que contribuyen a su naturalización y a su ingreso como actores cotidianos de la vida de los argentinos, pero al mismo tiempo exponen su costado grotesco.

Lejos de la parodia y la sátira están las historietas de Tabaré: “La revolución es cosa de negros” y “La violencia desde abajo no se las lleva de arriba”. La primera narra un deseo: que la movilización de las clases populares por el carnaval termine en el acto revolucionario de echar al rey del palacio (*Chaupinela* n° 8, 1975). La otra, primero escenifica una movilización popular que reclama “justicia social y basta de hambre” y en su paso devora al caballo del policía que intenta contenerla; y luego, muestra a Diógenes y el linyera, personajes de la tira que Tabaré publica en el diario *Clarín*, quienes sueñan con la revolución social hasta que, desprevenidos, chocan con un policía que pone fin abruptamente a sus sueños y los devuelve a su realidad de mendigos (*Chaupinela* n° 20, 1975: 10-11). Tabaré se identifica con los que protestan y en el primer caso hace una crítica a la izquierda desde la izquierda: desea que la movilización popular, más que el uso de las armas, sea lo que genere la revolución. En el segundo caso, da cuenta del fin del sueño revolucionario y del triunfo de la vigencia del orden.

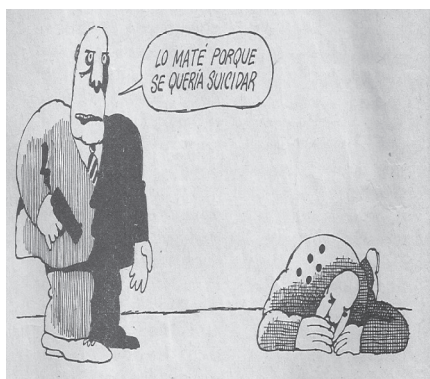


Figura 3. A. Rivero, *Chaupinela* n° 19, 1975: 6.

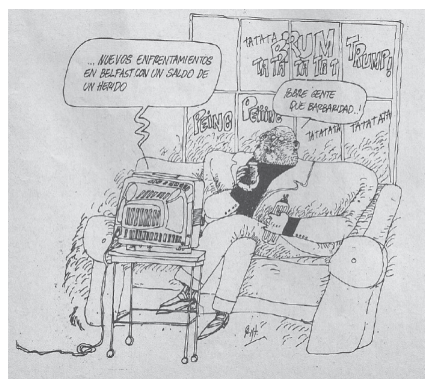


Figura 4. Crist, *Chaupinela* n° 19, 1975: 39.

Hacia fines de 1975, la generalización de la violencia es satirizada y llevada al absurdo en las series de *cartoons* “Los bestias dan derecho a la violencia” realizada por Aldo Rivero y “Por el caminito de piedras va el celular cordobés...” de Crist (*Chaupinela* n° 20, 1975: 6-7 y 38-39). “La violencia está en nosotros” dice el epígrafe de la primera serie y los chistes son sobre delincuentes económicos, mujeres que quieren ser violadas (!), “comandos de moralidad” que encapuchados y con látigos con púas patrullan las calles en un Ford Falcon, y asesinos de traje y corbata que matan con cinco balazos en la espalda “porque se quería suicidar” (Figura 3). La violencia como parte de la cotidianeidad de los argentinos es destacada por Crist, quien la representa como la banda de sonido de una película: los actores no la escuchan, no dan cuenta de ella, esta es la melodía que va de fondo en escenas cotidianas y reconocibles como tomar un café en un bar o ver televisión desde el sillón de casa (Figura 4). Pero también aparece como disrupción, el epígrafe de la serie de chistes de Crist comienza con una descripción romántica de Córdoba, la provincia “pujante, multicolor y, como un jardín en flor, hendida por valles y quebradas polvorientas, poblada de ingenuos campesinos curtidos por el sol (...). Córdoba es la paz impertérrita de la serranía boreal (...) un sendero de paz y gloria en la huella fecunda de la libertad (...). Trigal sinuoso, monte brotado, tonada cadenciosa, eso es Córdoba. ¡Pero es que no hay nadie que sea capaz de hacérselo entender a los ochenta mil obreros metalúrgicos que cada tanto salen a repartir fierrazos a la hora de la siesta!” (ibídem). En medio de la feroz represión que vive Córdoba, Crist critica y satiriza a sus principales víctimas, las cuales seis años antes habían sido apoyadas y legitimadas por haberse rebelado al poder dictatorial.

HUM®

A diferencia de *Chaupinela*, la revista *HUM*® no tiene a la violencia política como uno de sus temas centrales; sin embargo, tampoco hace silencio al respecto, sino que más bien intenta llamar la atención del lector a partir de referencias sesgadas en chistes de humor negro sobre los aspectos más siniestros y terroríficos de la dictadura militar. Las condiciones sociales de producción del humor eran otras a las de 1974 y 1975. En 1978, lo peor de la represión había pasado pero ser “chupado” seguía siendo una amenaza y el miedo estaba vigente dada la ubicuidad, el secretismo y la ausencia de reglas claras. Entre 1978 y 1983 se destacan dos momentos en *HUM*®, en los cuales se publican chistes e historietas sobre la violencia política. El primero se extiende entre 1978 y 1980, y el segundo, que no se analizará en este trabajo, corresponde a la transición democrática iniciada tras la derrota en la Guerra de Malvinas.

Verdugos encapuchados, guillotinas, horcas, patíbulos, salas de tortura, es decir, el repertorio iconográfico de los suplicios de la Edad Media y Temprana Mo-

dernidad –especialmente de la Inquisición–, y del terror jacobino es el modo predilecto, aunque no el único, al que apelan varios humoristas para construir metáforas visuales plasmadas en chistes de humor negro (Burkart 2012- Figura 6). Los *cartoons* de *HUM®* matizan la crudeza de la violencia estatal. La risa le resta dolor y acritud a la realidad que representan. La neutralización de lo doloroso y trágico se hace a los fines de volver el terror tolerable y aprehensible ya que también esa realidad es reconocida como inmodificable o, por lo menos, que su transformación no está al alcance de sus posibilidades o de los riesgos que están dispuestos a asumir.



Figura 5. Alfredo Grondona White, *HUM®* n° 15, 1979: 60-61.

Otro grupo de chistes sobre la violencia tiene en común la cuestión racial, y el repertorio iconográfico utilizado por los dibujantes tiene dos variantes: a los miembros del grupo racista estadounidense Ku Klux Klan (KKK) y al dictador ugandés, Idi Amin. La representación peyorativa de lo plebeyo y lo popular a través de “lo negro” forma parte del repertorio del imaginario social argentino, especialmente, desde la irrupción del peronismo en la década de 1940. Estos chistes

refieren a la persecución de los peronistas y, de modo más general, de las clases populares (véase Burkart 2012). Una tercera fórmula para representar la violencia represiva es la referencia al Holocausto. Si bien la serie de *cartoons* “Holocausto I”, realizada por Catón, sigue las reglas del humor negro y las atrocidades nazis, a riesgo de ser trivializadas, son colocadas en un segundo plano, expone a *HUM*® a los límites éticos de la presentación humorística (*HUM*® n° 21, 1979: 60-61. Véase Burkart 2012).

También hubo en *HUM*® residuos de aquellas representaciones de matones, mafiosos y detectives que predominaron en *Chaupinela*, pero este tipo de chistes fueron siendo cada vez menos. Por último, hay un caso que no entra en los grupos antes mencionados y que llama nuestra atención por representar de modo explícito y sin apelar a metáforas el asesinato de una persona perpetrado por una “patota”. Se trata de la historieta realizada por Alfredo Grondona White, “Violencia hay en todos lados. Incomunicación también. Dos problemas mundiales”. Realizada con un trazo realista y un juego de contrastes en blanco y negro, muestra cómo una “patota” entra violentamente a un departamento y asesina a golpes a un joven intelectual de clase media (*HUM*® n°15, 1979: 60-61. Figura 5). El remate cómico está en las últimas viñetas, cuando uno de los agresores toma un teléfono público y dice: “Ahora, a llamar a los diarios...”, pero como el aparato no funciona, su compañero exclama: “¡Qué país de miércoles! ¡No hay un solo teléfono que funcione!”.

Entre 1978 y 1980, *HUM*® publica estas llamadas de atención dirigidas al lector audaz, dispuesto a leer las entrelíneas. En su mayoría son visuales, es decir, predomina la imagen sobre la palabra. No obstante, hubo un intento de poner en palabras cierta percepción sobre los hechos de violencia imperantes en una historieta realizada por Crist, “Las manos de Cristóbal Reynoso”. La reflexión aparece camuflada por dicho título, por publicarse en las últimas páginas y por el dibujo, aunque como el mismo Crist recuerda su intención fue publicar la secuencia de ilustraciones y sabía que sin texto sería rechazada (Entrevista realizada por la autora, 31 de junio de 2010). El lugar privilegiado dado a la imagen permite ver siempre a dos manos que se mueven como lo haría cualquier persona que explica algo tomando un café, sentada en la mesa de un bar. El texto dice:

Al principio fue difícil adaptarse, tomar conciencia. Darnos cuenta de que no éramos el de antes. Nos dividimos de la unidad original. ¡Sí, fue bastante bravo...! Ahora nos llevamos bastante bien... Antes peleábamos por saber si éramos la derecha o la izquierda. Ahora convivimos plácidamente. Digamos, nos toleramos. De vez en cuando se nos ocurre la misma idea y nos superponemos. Hacemos muchas cosas que no tienen sentido (...). Son recuerdos de otra vida. Lo hacemos para no aburrirnos. En fin... ¿Qué otra cosa pueden hacer un par de manos que lograron... sobrevivir al resto del cuerpo...? (*HUM*® n° 26, 1980: 86-87).

Desde una perspectiva histórica, aunque sin dar fechas ni aludir a hechos concretos, se ofrece una interpretación de las causas y consecuencias de la violencia política. De modo elíptico y en continuidad con aquel editorial de *Chaupinela* analizado en el apartado anterior, se alude a lo que luego se dio en llamar “teoría de los dos demonios”, que entiende la existencia de dos violencias, una de izquierda y otra de derecha, las cuales cobran autonomía con respecto a la sociedad que les da origen, representada esta última como una víctima inocente y, en este caso, mutilada. Se marca un antes y un después, es el fin de una etapa —que se había caracterizado por la pelea constante— y el comienzo de otra, donde “nos llevamos bastante bien”, “nos toleramos”, porque el “cuerpo”, la sociedad, ha sido destruida. No sólo en *HUM®* aparece esta interpretación de la violencia política: es un punto de vista hegemónico entre los sectores que quieren distanciarse del discurso oficial, pero no es el único.

CONCLUSIONES

El análisis de los chistes publicados en *Chaupinela* y *HUM®* nos permite reconocer la historicidad de la sensibilidad social y comprobar que en los años setenta la sociedad argentina registra altos umbrales de tolerancia hacia la violencia. Salvo lo sucedido con la serie Holocausto no se registran cuestionamientos a dichas humoradas y esta tolerancia no impide que una importante parte de esa sociedad haya deseado y reclamado el cese de la violencia, como también está plasmado en las publicaciones de humor que analizamos. No se trata de una tolerancia pasiva: esas representaciones son también modos de interactuar con esa realidad que se percibe adversa y ajena, son modos de comprensión y de intentar nombrar lo innombrable.

El análisis de *Chaupinela* y de la primera etapa de *HUM®* (1978-1980) permite establecer continuidades y rupturas en cuanto a los imaginarios y las creencias sociales en torno a los fenómenos de violencia política y sus actores. Las principales discontinuidades se dan en el plano iconográfico; los cambios en la representación de los perpetradores y de los instrumentos de tortura son los más evidentes, pero también en las víctimas y en los escenarios donde la violencia tiene lugar. Si estos *cartoons* registran cambios a partir de 1976 en la represión y el terrorismo de Estado —como el abandono de la calle y el repliegue a espacios cerrados y secretos—, vale destacar que la ausencia de cuerpos propia del método de la desaparición forzada implementado por las Fuerzas Armadas argentinas no es representado en los de modo explícito.

Pero si las representaciones visuales ofrecen un abanico de cambios, distinto es el caso de las discursivas. En los pocos textos que publican estas revistas sobre la violencia política se encuentran más continuidades que rupturas. Estos ofrecen una interpretación de la violencia política que difiere de la versión dominante, difundida por los militares y por los medios de prensa oficialistas, y se suman a un espacio semántico donde se despliega una interpretación de la violencia política que entiende que hubo

un enfrentamiento armado que involucró a dos grupos, las organizaciones guerrilleras y las Fuerzas Armadas, mientras la sociedad fue un testigo y una víctima, inocente, ajena y pasiva que quedó entremedio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGER, P. (1997) *Risa redentora. La dimensión cómica de la experiencia humana*. Barcelona: Kairós.

BURKART, M. (2012) *HUMº: la risa como espacio crítico bajo la dictadura militar (1978-1983)*. Tesis de doctorado, Universidad de Buenos Aires, inédita.

——— (2011). “Caricaturas de Perón en *Satiricón*, 1972-1974” en *Papeles de Trabajo*, Dossier “Imagen y cultura visual”, 7 (4), págs. 44-73.

CARASSAI, S. (2013) *Los años setenta de la gente común, La naturalización de la violencia*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.

HERNÁNDEZ, J. (1879/1995) “La vuelta del Martín Fierro”, en *Martín Fierro*. Buenos Aires: Kapelusz.

HUMOR MADe IN BRASIL

ROBERTO ELÍSIO DOS SANTOS
WALDOMIRO VERGUEIRO

RESUMO

Discute a importância da revista *MAD* nas histórias em quadrinhos e do humor gráfico. Analisa a trajetória da edição brasileira da revista *MAD*, discutindo as temáticas abordadas na publicação. Propõe que a preocupação com a realidade nacional como objeto de humor foi a grande razão do sucesso dessa revista no país.

Palavras-chave: Humor - revista *MAD* - produção brasileira

ABSTRACT

Discusses the importance of *MAD* Magazine in the comics and graphic humor. Analyses the trajectory of the Brazilian edition of the *MAD* magazine and discusses the subjects dealt with by the publication. Proposes that the main reason for the success of that magazine in Brazil is the use of the national reality as object of humor.

Keywords: Humor - *MAD* magazine - Brazilian production

SOBRE OS AUTORES

Roberto Elísio dos Santos. Livre-docente pela Universidade de São Paulo, professor do Programa de Pós-graduação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e vice-coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Waldomiro Vergueiro. Professor titular, fundador e coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Professor do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da ECA-USP.

HUMOR MADe IN BRASIL

ROBERTO ELÍSIO DOS SANTOS

WALDOMIRO VERGUEIRO

INTRODUÇÃO

MAD é uma das mais populares revistas de humor gráfico e quadrinhos do mundo. Seu modelo de humor gerou muitos seguidores, com versões da revista sendo publicadas em várias partes do mundo, como Argentina, Canadá, Alemanha, México, Holanda, entre outros. Muitas delas continuam a ser publicadas.

No Brasil, a revista existe desde a década de 1970, publicada quase que ininterruptamente, por diferentes editoras. Inicialmente, concentrava-se na tradução da original norte-americana, mas aos poucos se abriu para os artistas do país, que passaram a enfocar temas locais e inseriram na publicação o senso de humor, os valores brasileiro e a cultura verde-amarela. Este artigo procura refletir sobre o trajeto e as características da *MAD* brasileira, buscando mostrar como esta se dedicou à sátira dos principais aspectos da realidade do país, atingindo, assim, popularidade e longevidade.

A REVISTA “MAD”

Pioneiro das revistas de histórias em quadrinhos (*comic-books*) nos Estados Unidos, Max Gaines viu o potencial de mercado dos quadrinhos ao criar, em

1933, uma edição promocional distribuída como brinde, intitulada *Funnies On Parade*. No ano seguinte, lançou a revista *Famous Funnies*, com tiras já publicadas em jornais.

Logo, editores de *pulp magazines* - revistas de contos policiais, de aventura ou ficção científica - lançaram revistas de histórias em quadrinhos. Em 1935, surgiu a primeira publicação com histórias inéditas, *New Comics*. Três anos depois, vieram os super-heróis, com a revista *Action Comics*. Além disso, a nova mídia acolheu personagens dos desenhos animados (da Disney, do Pernalonga, entre outros), histórias policiais, de terror, de western, de romance etc. (Harvey 1996)

Na década de 1940, Max Gaines abriu sua editora, a EC Comics (Educational Comics), com títulos como *Picture Stories from American History* e *Picture Stories from the Bible*, revistas que não vendiam muito bem. Quando Gaines morreu em um acidente náutico, seu filho, William Gaines, alterou o nome da editora para Entertainment Comics e criou revistas de crime e terror que se tornaram grande sucesso.

Com a paranoia da Guerra Fria, intensificou-se a campanha contra as revistas em quadrinhos nos Estados Unidos. Educadores, religiosos e pais condenavam-nas por seu conteúdo impróprio para crianças e adolescentes. O debate aumentou em 1954 com a publicação do livro *Seduction of the Innocent*, do psiquiatra alemão Fredric Wertham, que acusava essas revistas de levar os jovens à delinquência. (Beaty 2005; Hajdu 2008; Wright 2001)

O acirramento da campanha levou as editoras a formular um Código de Ética. As normas excluíam cenas de derramamento de sangue, crimes violentos, erotismo, sadismo e masoquismo, entre outras. Foi um duro golpe para os títulos de terror e crime da E.C. Comics, a mais afetada pela medida, que cancelou a maioria de seus títulos. (Nyberg 1998). Mas como humor parecia não causar preocupação, a revista *MAD*, lançada em 1952, continuou a ser publicada. E ampliou suas vendas.

Concebida pelo editor, roteirista e cartunista Harvey Kurtzman, *Tales calculated to drive you MAD* trazia paródias de filmes e programas de TV, sátiras políticas e comportamentais. Após a saída de Kurtzman, em 1955, a publicação passou de comic-book para magazine e ganhou o título *MAD*. Seus colaboradores passaram a ser “a usual gangue de idiotas” e seus trabalhos faziam uma crítica ácida às atitudes do ser humano, em especial aos estadunidenses. Para Jacobs (1972: 198):

“*Mad* é um animal estranho. Porque ela contém muitos desenhos, muita gente a chama de [revista de] quadrinhos. (...) Por atacar ambas as tendências políticas, é demonizada por todas elas. Uma vez que ataca instituições sagradas, é chamada de anti-americana. Porque se recusa a publicar pornografia, é chamada de careta. Já que ela bate em tudo, é acusada de carecer de um ponto de vista.”

A mascote da publicação sempre foi Alfred E. Neuman, figura encontrada em jornais satíricos desde o século XIX. Para Reidelbach (1991, p. 138), “Neuman tem sido o mascote e porta-voz da *Mad*, tendo aparecido na capa de quase todas as edições desde 1955. Ao longo dos anos, Neuman tem assumido mais papéis do que o mais prolífico dos atores.” Vários títulos seguiram a fórmula da *MAD*, mas sem repetir seu êxito e longevidade. Ela ainda é publicada, agora propriedade da Warner.



Figura 1. Capa da revista *MAD* que destaca Alfred E. Neuman.

PUBLICAÇÃO E PRODUÇÃO BRASILEIRA

A versão brasileira da *MAD* surgiu em julho de 1974, pela editora Vecchi, do Rio de Janeiro, que produziu 103 edições da revista, 16 livros de bolso e várias edições especiais durante uma década. Com a falência da Vecchi, a editora Record, da mesma cidade, ficou responsável pelo título (159 números da revista e diversas edições extras e especiais) de 1984 a 2000. Nesse último ano, a editora Mythos, de São Paulo, assumiu a publicação, permanecendo com ela até 2006, totalizando 46 números da revista, 15 edições especiais e 6 da versão em formatinho *MINI MAD*. Em 2008, a editora Panini, também de São Paulo, lançou a nova série. Por mais de 30 anos, o cartunista e editor brasileiro Octacílio d'Assunção Barros, conhecido como Ota, foi o responsável pela revista, tendo trabalhado em todas as editoras que a publicaram.



Figuras 2, 3, 4 e 5. Primeiros números da revista MAD publicados pelas editoras brasileiras.

A partir do número 16, de outubro de 1975, artistas locais passaram a colaborar com a *MAD*. A matéria “Mexa-se com um trânsito desses”, sobre as agruras do pedestre nas ruas das cidades, com roteiro de Carlos Eduardo Novaes e arte de Vilmar Silva Rodrigues foi a primeira. Pela *MAD* passaram veteranos como Flavio Colin e Renato Canini, além de muitos artistas estreantes.

A edição brasileira segue a mesma fórmula da estadunidense, com paródias e sátiras de comportamento e política, mas com questões sobre cultura, mídia e sociedade brasileiras. O material dos artistas do Brasil compreende capas, textos, ilustrações, cartuns e quadrinhos, que trazem elementos da vida nacional: no Brasil, Alfred E. Neuman ganha feições de Lampião, com o nome de Virgulino Neyman, caricaturado por Carlos Chagas (*MAD* 44, Vecchi); do ex-presidente Lula (*MAD* 108, Record), de setembro de 1994, com arte de Rogério W.S.; ou do palhaço e deputado Tiririca, no número 31 (Panini), de outubro de 2010, desenhado por Elias Silveira.



Figura 6. Alfred E. Neuman caracterizado como o cangaceiro Lampião.

As paródias de quadrinhos também são comuns na edição brasileira. As narrativas sequenciais de Mauricio de Sousa são questionadas do ponto de vista ideológico: o universo dos personagens da Turma da Mônica não reflete a realidade, caracterizada por pobreza e desigualdade social. Por esse motivo, a tira de Domingos Demasi e Claudio Almeida, publicada em abril de 1977, mostra Mônica (que, na paródia, é chamada de Vômica) batendo em um garoto carente.



Figura 7. Paródia dos quadrinhos da Turma da Mônica.

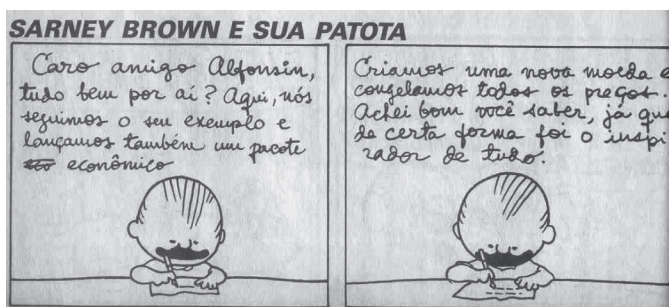


Figura 8. O ex-presidente José Sarney (1985-1990) com a aparência de Charlie Brown.

Histórias em quadrinhos abordam a política nacional. No início da chamada Nova República, em meados da década de 1980, na matéria “Se o Sarney virasse personagem de quadrinhos”, de Ota e Vilmar Rodrigues, no número 22 (Vecchi, agosto de 1986, o ex-presidente é mostrado como Pafúncio, (rebatizado de Sarnúncio), Dick Tracy (como Dick Sarneyfa) ou Garfield (com o nome de Garfney), todos com volumoso bigode. Como “Sarney Brown”, o então chefe de estado brasileiro escreve uma carta a seu colega argentino Raul Alfonsin.

O cinema brasileiro também recebeu atenção da *MAD*. A primeira paródia foi publicada em 1977 na edição 32 (Vecchi) – *Dona Flor e seus dois maridos*, dirigido por Bruno Barreto em 1976. *Central do Brasil* foi escarnecida em *O Pior do MAD in Brazil* (Record), de 2000. *Tropa de elite 2* foi explorada em setembro de 2010 na edição 30 (Panini), por Raphael Salimena. Também as paródias a produtos culturais televisivos aparecem com frequência. Os artistas subvertem tramas, diálogos e personagens das novelas. Em “Sarabandalha”, de Ota e Vilmar, na edição 27 (Vecchi, setembro de 1976), sátira à novela *Saramandaia*, de Dias Gomes, o próprio roteirista é objeto de humor: “E eu sou o Dias Gosma, o autor de toda essa besteirada! Consegui a proeza mais fantástica... reunir um punhado de clichês e personagens de minhas novelas anteriores, colocar umas cenas surrealistas no meio e obter sucesso com a crítica!” Já na paródia à novela “Pantanal” (da TV Manchete, na década de 1980), intitulada “Sacanal” – de Ota e Carlos Chagas, no número 64 (Record, julho de 1990) –, o erotismo da teledramaturgia e os flashbacks são destacados.



Figuras 9 e 10. Paródias do filme *Central do Brasil* e da telenovela *Saramandaia*.

Com o fim da ditadura, nos anos 1980, a *MAD* voltou-se para a política e a economia. Os presidentes Sarney e Collor (1990-1992), assim como a ministra da Fazenda, Zélia Cardoso de Melo (1990-1991), foram os políticos mais satirizados. A matéria “Quando o ‘Plano Brasil Novo’ chegar aos quadrinhos”, realizada por L. Ferreira e Nivaldo – no número 62 (Editora Record), de maio de 1990 –, coloca as agruras do povo nos personagens de tiras, mesclando crítica política e metalinguagem.



Figura 11 e 12. Página do “Relatório Ota” e capa que satiriza o Plano Collor.

No Brasil, quando a revista passou a ser publicada pela editora Panini, ela sofreu várias mudanças. Sem a presença de Ota, o periódico de humor perdeu muito de sua identidade. Ainda que mais da metade das páginas seja ocupada por artistas brasileiros, as histórias e matérias não possuem um nexo com a linha editorial, que acaba inexistindo.



Figura 14. Humor brasileiro do século XXI, vinhetas de histórias feitas por Marcatti e Marcio Baraldi.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para Santos (2013: 169), a publicação brasileira da *MAD* apresenta semelhanças e diferenças com a edição estadunidense. As matérias seguem estruturas similares – uma vinheta acompanhada por texto na parte inferior –, como as paródias de produtos culturais midiáticos, especialmente telenovelas, e as sátiras ao comportamento e à política. Como ocorre nos Estados Unidos, a edição brasileira tampouco tem um

estilo gráfico predominante. O que distingue a produção brasileira são os temas e referências à cultura e cotidiano do brasileiro, assim como uma abordagem mais direta em relação ao sexo.

Assim, pode-se dizer que a versão verde-amarela da revista *MAD* conseguiu, à sua moda, repetir o que o manifesto antropofágico preconizou na primeira metade do século XX no Brasil, atuando como veículo para reafirmação dos valores brasileiros nas produções culturais.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BEATY, BART (2005) *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture*. Jackson: University Press of Mississippi.
- HADJU, DAVID (2008) *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How it Changed America*. Nueva York: Picador.
- HARVEY, ROBERT C. (1996) *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*. Jackson: University Press of Mississippi.
- JACOBS, FRANK (1972) *The Mad World of William M. Gaines*. Secaucus: Lyle Stuart.
- NYBERG, AMY KISTE (1998) *Seal of approval: The History of the Comic Code*. Jackson: University Press of Mississippi.
- REIDELBACH, MARIA (1991) *Completely MAD: A History of the Comic Book and Magazine*. Nueva York: MJF Books.
- SANTOS, ROBERTO ELÍSIO DOS (2013) *Uma revista muito louca: Análise do humor da "MAD" magazine*. São Paulo: ECA-USP [tese de livre docência].
- WRIGHT, BRADFORD W. (2001) *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

50 ANOS DO GOLPE MILITAR NO BRASIL.

O QUE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS TÊM A VER COM ISSO?

GEISA FERNANDES

RESUMO

O ano de 2014 marca os 50 anos da ditadura militar no Brasil. O impacto deste acontecimento na produção de quadrinhos é analisado por meio da obra de Henfil e Mauricio de Sousa, desenhistas cujas trajetórias, distintas entre si, ilustram contradições e anseios do período e pelo resgate do conceito de saber militante (Cirne, 2000), conforme um dos pioneiros na pesquisa de quadrinhos do país, o recém falecido pesquisador Moacy Cirne (1943- 2014).

Palavras-chave: quadrinhos - ditadura - Brasil - Moacy Cirne

ABSTRACT

It has been 50 years since the military dictatorship started in Brazil. The impact of those two decades in comics production is discussed comparing the case studies of Henfil and Mauricio de Sousa, cartoonists whose careers show different aspects of the period. The concept of engaged knowledge is also used, as understood by recently deceased comics pioneer scholar Moacy Cirne (1943-2014).

Keywords: comics - dictatorship - Brazil - Moacy Cirne

SOBRE O AUTOR

Doutora em Comunicação, membro do Observatório de Histórias em Quadrinhos (ECA/USP) e da Área de Narrativas Dibujadas de la Carrera de Comunicación de la Universidad de Buenos Aires. Correo electrónico: geisaf@hotmail.com.

50 ANOS DO GOLPE MILITAR NO BRASIL.

O QUE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS TÊM A VER COM ISSO?

GEISA FERNANDES

Em 2014 a implantação da ditadura militar no Brasil completa meio século. Para os que pesquisam ou se interessam pelas histórias em quadrinhos, o ano será lembrado também pelo falecimento de Moacyr Cirne, um dos pioneiros no estudo do tema no país (Vergueiro et al. 2013).

Desde 1970, com a publicação de “A explosão criativa dos quadrinhos”, o crítico manteve sua verve afiada e dificilmente algum pesquisador da área ignorou seu discurso sem meias-palavras, fosse para criticá-lo ou corroborá-lo.

Poeta atuante em Natal e no Rio de Janeiro, em 1967 Cirne participou do lançamento do movimento Poema-Processo, de influencia concretista e forte apelo político.

A vertente do poema/processo voltada para matrizes e séries gráficas, em desencadeamento sequencial, gerou poemas gráfico-visuais de impacto social. E naquele momento de luta literária, que se inseria no interior da luta ideológica, tendia a ser, em todos os sentidos, a postura estético-informacional politicamente mais expressiva” (Cirne 2007: 103).

Cirne desempenhou ainda a função de editor da revista *Vozes*, a primeira no Brasil, no que se refere ao campo editorial, a dar espaço ao estudo dos quadrinhos.

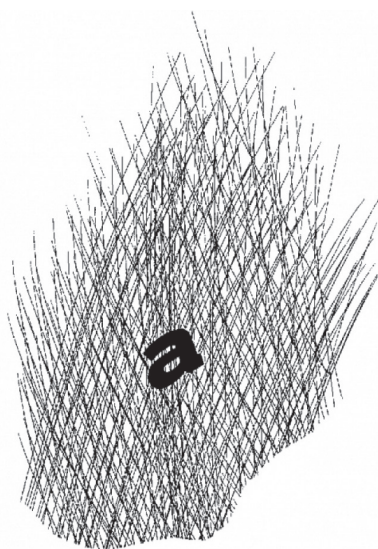


Figura 1. Poema-Processo de Moacyr Cirne.

Entusiasta do saber engajado, da produção de conhecimento acadêmico atrelada à prática militante, a trajetória de Cirne se confunde com o contexto político do período. Da mesma forma, sua obstinação pelos quadrinhos, tanto como forma de expressão, quanto como objeto de investigação crítica, diz muito a respeito da busca por uma voz própria, por parte de uma sociedade submetida à repressão.

A politização da linguagem como via de libertação de suas potencialidades representou para o autor não só uma escolha metodológica, mas uma prática de vida e ato de resistência ao regime. Atuando na formação da cultura “autenticamente brasileira” (Cirne 1990: 24), assumindo seu papel histórico na sociedade, os quadrinhos poderiam suplantam sua condição de produto da cultura de massa, controlada por um aparato institucional.

Na década de 1980, ainda sob um governo militar, Cirne pregava a necessidade de um “quadrinho (brasileiro) politicamente combativo: a renovação gráfica e narrativa capaz de problematizar, atualizando-os, os temas que se encontram na raiz de nossa(s) cultura(s) e de nossa tragédia política e social” (Cirne 1982:32). Dentre as consequências oriundas desta atitude está o fim do distanciamento do pesquisador em relação a seu objeto de pesquisa.

Vinte anos depois, o saber militante é definido por uma situação epistemológica limite, na qual “prática revolucionária” e “prática teórica” (Cirne 2000: 37) se fundem e a crítica passa a ser instrumento de ação.

Segundo o autor, o preconceito em relação às histórias em quadrinhos se manifesta a partir dos anos 1940. Em 1944, o Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos

(Inep) divulgou o resultado de um estudo que responsabilizava a leitura de histórias em quadrinhos pela preguiça intelectual dos estudantes, além de afastá-los dos livros. Desvios de comportamento de todo tipo poderiam advir da leitura sistemática de quadrinhos, como a incapacidade de separar ficção e realidade.

A pesquisa citava exemplos de entrevistas com crianças das séries primárias. Indagadas sobre personalidades da história brasileira, citavam nomes de heróis dos quadrinhos, como Flash Gordon, Brucutu e O Fantasma, ao invés de heróis de guerra ou mártires.

A censura oficial aos quadrinhos foi autorizada em 1965, pelo general Castelo Branco com a Lei das Publicações Perniciosas aos Jovens. O novo contexto político evidentemente alterou a feição do mercado editorial brasileiro, tanto fechando algumas editoras quanto incrementando o negócio de outras.

A ligação entre quadrinhos e ditadura se expressou não apenas por meio da militância de seus produtores, como também resultou num período de grande interação com o público, por meio de publicações que utilizavam os quadrinhos e a charge para transmitir mensagens “codificadas” ao leitor), como foi o caso da *Revista Pasquim*, lançada em 1969, rapidamente alçada ao posto de sucesso editorial e reduto do humor de imprensa combativo.



Figura 2. Capa do jornal *O PASQUIM* - Número 23, 1969.

Inicialmente um semanário de crítica de costumes onde pouco espaço cabia ao comentário político aberto, a publicação era basicamente comportamental. Mas com o recrudescimento da ditadura, o jornal passou a sofrer uma maior vigilância dos militares, tornando-se, por sua vez, mais e mais politizado, tornando-se publicação-chave do período do regime militar brasileiro, destacando-se por uma postura debochada e

crítica contra os desmandos dos poderes dominantes. Além disso definiu nomes que até hoje figuram no panteão da produção nacional, como foi o caso de Mauricio de Sousa e Henfil.

Nome de referência quando se fala em humor político, a obra do mineiro Henrique de Sousa Filho (Henfil) se mantém atual e atuante. Observador sagaz de seu tempo, impossível separar a insatisfação e o sarcasmo presentes em sua obra de sua história de vida. A luta para trazer o irmão, o sociólogo Herbert José de Sousa (Betinho) de volta do exílio são elementos recorrentes no seu trabalho e a metalinguagem se torna muitas vezes uma ferramenta de captura da atenção do leitor para a dupla camada de significados (político e biográfico) que seu traço supostamente simples continha.

Em 1964, ano do golpe, Henfil apresenta Os Fradinhos, personagens que tornaram rapidamente populares. Dois monges de personalidades opostas representavam, naquele momento a própria dicotomia de um Brasil dividido em favoráveis e contrários ao novo regime.

A hemofilia o levou aos Estados Unidos entre 1973-1975, período durante o qual seu trabalho foi veiculado por diversos jornais, mas as histórias foram consideradas muito violentas pelo público americano e Henfil se recusava a suavizar os roteiros de suas histórias, tornando-as mais palatáveis para o público local.



Figura 3. Fradim de Henfil. O bordão “top, top, top” virou moda, transpôs linguagens e em 1971 virou título de canção interpretada pelo grupo de rock Os Mutantes.

Recusou o merchandising de suas criações e, com isso, a massificação de sua obra, mas também fechou-se ao diálogo com o grande público. Tal postura foi responsável por seu retorno ao Brasil e gerou um livro, *Diário de um Cucaracha*, publicado em 1983, no qual narra as rotinas de problemas enfrentadas por um imigrante latino nos EUA.

Durante sua experiência no estrangeiro, continuou a observar e interpretar o que se passava em sua terra natal. Viu-se igualmente dos limites de seu humor. Respondeu à demanda de puro entretenimento por parte do público estadunidense com uma obra de protesto que se ampliaria com seu retorno.

De volta ao Brasil, esteve à frente de das duas campanhas políticas fundamentais para o processo de redemocratização do país: a campanha pela anistia política que permitiria o retorno daqueles que, como seu irmão, haviam sido exilados por motivos políticos e o movimento Diretas Já, batizado pelo próprio Henfil.



Figura 4. Henfil e um de seus exercícios de metalinguagem combativa.

A trajetória de Mauricio de Sousa aponta para outras formas de interação entre quadrinhos e política. No Brasil dos anos 1960, pré-golpe militar, Sousa se esquivava entre as brechas da política para fazer seu produto circular.

[...] a situação política do país permitia radicalismos tanto de esquerda, quanto de direita. E os veículos de comunicação se dividiam entre os pólos. Assim, era muito importante que eu conhecesse a tendência do jornal, antes de chegar apresentando minhas histórias. Para jornais nacionalistas, eu tinha que apresentar meu material como genuinamente nacional, totalmente verde-amarelo, tão bom ou melhor do que o material estrangeiro. Para os jornais com tendências mais conservadoras ou de direita, eu tinha que me apresentar como autor de histórias tão boas e nos moldes das histórias norte-americanas. E assim, ia conseguindo, aos poucos, quebrar as barreiras e penetrar nos preciosos espaços dos jornais [...] (Sousa 1999: 12-13).

Seus trabalhos datam de 1959, com o lançamento do personagem Bidu. Desde então se mantém ativo e campeão de vendas. O lançamento da *Revista Turma da Mônica*, pela Editora Abril, em 1970 consolidou o gosto do grande público por seus personagens e gerou leituras críticas com a Cirne, que via no seu sucesso uma decorrência da repetição de fórmulas consagradas pelos comics estadunidenses, sem a preocupação de afirmação de características tipicamente brasileiras.

No auge de sua indignação com a postura supostamente isenta de compromettimentos políticos de Sousa, Cirne declara criticar em Sousa “sua dependência cultural dos modelos quadrinhísticos de outras terras [...] A rigor trata-se de um quadrinho atípico em termos dessa ou daquela nacionalidade” (Cirne 1982: 82).

Investindo em *merchandising* desde a década de 1970, Sousa começou a difundir seus personagens através de brinquedos de vinil, roupas de cama, artigos para festas. Atualmente a *Turma da Mônica* vende praticamente tudo: de material escolar a roupas, de salsichas a creme dental, passando por selos comemorativos, peças teatrais, parques temáticos, jogos de computador, tornando-se um dos mais bem-sucedidos empresários brasileiros.

Apesar da controvérsia a respeito de seu modelo de gestão de negócios, que apaga a marca do autor de cada desenho em nome de uma assinatura padrão, Sousa tornou-se uma referência para quadrinhos brasileiros e seus cinquenta anos de carreira, comemorados em 2009 foram revisitados por grandes nomes de diferentes gerações do quadrinho nacional, como Ziraldo, Laerte, Angeli, Spacca, Fábio Moon e Gabriel Bá.

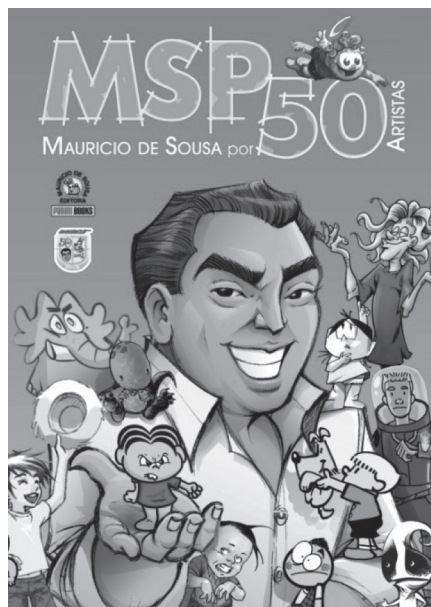


Figura 5. A obra de Mauricio de Sousa revista por diferentes artistas.

No Brasil, os quadrinhos atualmente seguem ampliando seu território de atuação dentro dos espaços considerados próprios da alta cultura (academias, museus, galeria de arte), embora ainda persistam fundamentalmente dois erros graves na avaliação da linguagem: considerá-la uma forma intelectualmente menos elaborada de expressão e ligar seus produtos exclusivamente ao universo infantil.

O modelo adotado Sousa, comercialmente impecável, contribui para esse tipo de redução. Por outro lado, seu poder de comunicação com leitores de diferentes idades e sua capacidade de se manter no mercado por tanto tempo merecem atenção, pois são indicativos de um processo de geração de saber militante, tal como descrito por Cirne, “saber que avança sobre questões do mundo concreto (...) que é capaz de compreender as diferenças” (Cirne 2000: 37). Nos quadrinhos produzidos pela equipe de Sousa tal prática se expressa pela inserção de personagens que representam minorias e de roteiros amparados na cartilha do politicamente correto.

Cirne mostrou-se atento à pluralidade da construção do saberes quando se indaga a respeito da militância panfletária de Henfil:

Será Henfil um nome emblemático para se pensar como se dá, entre nós, a relação arte/política? Talvez. Mas não o único, com certeza. Há, inclusive, várias formas de se pensar esta relação, e não apenas a que se problematiza de modo mais direto, como Henfil, por sinal (Cirne 2000: 51).

Em uma entrevista ao blog Superpauta, em 1 de dezembro de 2013, pouco antes de seu falecimento, ao ser indagado sobre quem faz um bom quadrinho no Brasil, o crítico respondeu: “O Mauricio de Sousa é uma referência muito boa”. O crítico vislumbra, em sua maturidade, novas nuances para o conceito de saber militante e revê suas avaliações.

No entanto, a revisão que Cirne faz de seus postulados não impede que a militância direta e sem meios tons de Henfil siga em plena forma num Brasil marcado por protestos e manifestações, como comprova o sucesso do cartunista entre os jovens, em parte causado por sua morte prematura, aos 44 anos que eternizaria sua aura de “enfant terrible”.

Seus 70 anos de nascimento em 5 de fevereiro de 2014 foram comemorados em diversos eventos pelo país, além do lançamento dos novos números da Coleção Fradim.

O saber militante continua atraindo simpatizantes. Mestre Cirne ficaria contente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CIRNE, M. (2000) *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes.
 _____ (1990) *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa/FUNARTE.
 _____ (1982) *Uma introdução Política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé.

_____ (1970) *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes.

_____ (2007) *Poemas Inaugurais*. Natal: Sebo Vermelho Edições.

JUNIOR, G. (2004) *A guerra dos gibis : A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos*. São Paulo: Companhia das Letras.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. y CHINEN, N. (orgs.) (2013) *Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Criativo.

Entrevista de Moacy Cirne ao blog Superpauta em 01.12.2013 disponível em: <http://superpauta.blogspot.com.br/2013/12/entrevista-moacy-cirne.html>

ÍNDICE DE FIGURAS:

Figura 1: Poema Processo

Disponível em: <http://www.poemaprocesso.com>

Figura 2: Capa do jornal *O Pasquim*

Disponível em: <http://www.memoriaviva.com.br/>

Figura 3: Baixim (Henfil)

Disponível em: http://blogdogutemberg.blogspot.com.br/2013_01_01_archive.html

Figura 4: Graúna, Zeferino e Bode Orelana (Henfil)

Disponível em: <http://www.museus.gov.br/tag/rio-de-janeiro/>

Figura 5: MSP +50

Disponível em: http://hqmaniacs.uol.com.br/Mauricio_50_Anos_as_novidades_em_setembro_22229.html

Último acesso às páginas citadas em 21.03.2014

NI SUPERMAN NI DICK TRACY: JOSÉ JULIÁN, UN OBRERO PERONISTA

MARCELA GENÉ

FADU- UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

RESUMEN

A través del análisis de la historieta de aventuras “José Julián, el heroico descamisado”, publicada desde 1948 en la revista de orientación peronista *Descamisada*, se procura abrir un campo de estudio que permita seguir avanzando en la discusión de la relación entre cultura de masas y política en la Argentina contemporánea, focalizando las imágenes circuladas en la época como objeto central de análisis.

Palabras clave: aventuras - historieta - cultura popular - política - peronismo

ABSTRACT

The analysis of the adventure's comic “José Julián, el heroico descamisado”, that appeared in the peronist magazine *Descamisada* in 1948, will allow us to exhibit an aspect of the relationship between mass culture and politics in contemporary Argentina. Our work tries to contribute to the developing in this field of studies which take the image as a central object.

Keywords: adventures - popular culture - politics - humour - peronism

SOBRE EL AUTOR

Licenciada en Historia de las Artes de la Universidad de Buenos Aires. Magíster en Investigación Histórica de la Universidad de San Andrés (2001). Profesora titular de Historia de la Comunicación Visual I y II, de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UBA). Autora, entre otros libros, de *Un mundo feliz. Imágenes de los trabajadores en el primer peronismo (1946-1955)*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005 (2da edición, 2008). Correo electrónico: marcelagene@gmail.com

NI SUPERMAN NI DICK TRACY: JOSÉ JULIÁN, UN OBRERO PERONISTA

MARCELA GENÉ

FADU- UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

El 22 de enero de 1946, *Descamisada*. *La revista imposible* conquistaba los quioscos porteños. Frente a las inminentes elecciones presidenciales, la aparición del semanario cuyo nombre y logotipo mostraba una camisa atada a un palo cobraba el valor de un gesto fundacional. *Descamisada* se autoproclamaba como la primera revista de humor peronista, y sin proponérselo, resultó una pieza clave en la campaña del Partido Laborista, tan exigua en tiempo como en recursos económicos. La revista surgió de la iniciativa de un joven dibujante, Germinal Lubrano, que tenía cierta experiencia en la edición en publicaciones populares. El festivo clima de la primavera de 1945 era más que propicio y *Descamisada* fue un éxito rotundo desde su aparición, superando las expectativas de ventas del equipo de redacción.

La presentación en el número inaugural asumía un tono provocativo, definiendo las características de la revista y el público al cual se dirigía, al tiempo que desafiaba a *Cascabel*, una gran rival en el mercado y alineada con las fuerzas de la Unión Democrática, opositora a Perón. A lo largo de un año, el fuego cruzado entre ambas revistas de humor, un combate librado principalmente en el terreno de la imagen satírica, dibujan uno de los capítulos más interesantes de los orígenes del peronismo (Gené 2010: 81-93). Las caricaturas difundidas en estas revistas funcionaron como dispositivos creadores de modelos dicotómicos –antiperonista/oligarca o “gorila” vs. peronista/“cabecita negra”– contribuyendo a crear un sentido de identidad propio a cada uno de los sectores en pugna y desarticular al adversario. Estas imágenes permi-

ten recuperar una de las formas que asumió el proceso de construcción de identidades políticas en este período de la Argentina del siglo XX desde un ángulo diverso de aquellos trabajos que han procurado explicar este problema a través del análisis de los aspectos discursivos o simbólicos (Ciria 1983; Plotkin 1993; De Ípola 1983; Rolim Capelato 1998).

Del vasto universo que conforman “las revistas de humor peronistas”, nos referiremos específicamente a *Descamisada* por diversas razones. En primer lugar, por su temprano lanzamiento, jugándose por Perón, un candidato velozmente ungido y del que se abrigan no pocas sospechas. En este sentido, *Descamisada* es tan inicial como el movimiento mismo, elaborando, desde el terreno del humor, iconografías y lenguajes que no sólo marcaron la vía seguida posteriormente por otras publicaciones de su tipo, sino que fueron, además, incorporados a la vida cotidiana. En segundo lugar, a través del desarrollo de la revista en los dos primeros años de su existencia, es posible constatar el viraje que se produce desde la autonomía inicial hacia la dependencia total de las estructuras del gobierno, transformándose en un órgano plenamente oficialista.

Por último, nos interesa examinar la incursión de *Descamisada* en el fenómeno de la historieta, de gran expansión en la época, a través de la creación de lo que puede considerarse la primera historieta peronista. Es este el núcleo central de este artículo, en la medida en que permite desvelar un aspecto de “la historia de una relación escondida entre la cultura de masas y la política en la Argentina”, como ha sugerido Oscar Masotta (1968: 22).

1. “FRANCA Y AMPLIA... COMO LA RISA DEL PUEBLO”

El “teatro de títeres”, que muestra a un trío de financistas norteamericanos moviendo los hilos de políticos argentinos, es la escena elegida por Lubrano para expresar desde la primera tapa de *Descamisada* la opinión de la revista acerca de la alineación de la Unión Democrática con los Estados Unidos en vista de elecciones. Una denuncia sarcástica que implicaba apostar a un candidato con posibilidades de triunfo, por entonces, inciertas. Sin apoyos publicitarios y con un magro *staff*—que se acrecentaba ilusoriamente gracias a los seudónimos de los integrantes—, se intentaba conquistar una comunidad de lectores que prefiguraran la de potenciales votantes.

Escritores y dibujantes conformaban un aceitado equipo de trabajo y tanto las tapas de Lubrano como las colaboraciones de Arturo Jauretche, uno de los intelectuales del peronismo, imprimieron a la revista un estilo personal. Jauretche dio voz al peronista en las “Cartas de un descamisado”, donde irónicamente adscribía al estereotipo del “bruto” o “cabecita negra” acuñado por la oligarquía, al distorsionar la ortografía y la sintaxis, sección que confrontaba en contenido y estilo con la “Carta de un oligarca”, posiblemente redactada por el mismo Jauretche.

Por su parte, los caricaturistas tenían buen material para inspirarse: los candidatos de la oposición, el Dr. Tamborini y su compañero de fórmula, Enrique Mosca —el primero por su exceso de peso y el segundo por su apellido—, fueron blancos fáciles para sus invectivas. A medida que se acercaban las elecciones, *Descamisada* iba sumando artillería pesada en cada tapa, y las municiones acertaban en Tamborini (o “Chanchorini”), cuya morosidad, según la óptica de la revista, se traducían en variadas imágenes, ya fuera como obeso y “peludo”, suerte de orangután enjaulado junto a una “mosca”, o feminizado, con tacones y turgentes pechos.

Históricamente, la caricatura fue un poderoso instrumento al servicio de la política. El ingenio de los dibujantes mantuvo en jaque a generaciones de gobernantes, temerosos de la sátira de su imagen en la prensa, capaz de sumir en el descrédito al más encumbrado de los dirigentes. Para Ernst Gombrich (1968,1999), la función de la sátira fue, desde sus orígenes, burlarse de las naciones vecinas para consolidar el sentido de pertenencia a una comunidad, sustentado en el convencimiento de superioridad sobre aquellos que no pertenecen a ella. En este vanidoso sentido de superioridad, agrega Gombrich, la sátira visual contribuyó a reforzar el estereotipo que cada grupo construye para sí y para los otros. La caricatura persigue más el propósito de lograr la cohesión del grupo que el de persuadir a aquellos que no forman parte de él. Con la connivencia del lector, el caricaturista juega con metáforas para narrar los acontecimientos del presente, apelando a motivos por todos conocidos; distorsiona los rasgos de un personaje público para exaltar su costado moral y penetrar en su psicología. Construye, en suma, mitos de unos para desmitificar a otros, reenviando al espectador a una especie de placer infantil, primario, donde reside el secreto atractivo de las caricaturas.

En este sentido operaron en 1946 las revistas humorístico-políticas: más allá del fuerte antagonismo, la alegría sobrevolaba el ambiente, y por el atajo risueño se lograba cohesionar voluntades y a la vez generar algunas ganancias.

Paulatinamente, *Descamisada* fue ganando terreno en la medida en que el humor opositor se iba desmantelando, conforme avanzaban los mecanismos de censura puestos en marcha por el nuevo gobierno (Gené 2008). Una vez asumida la presidencia de Perón, *Descamisada* se transforma en un órgano más de la propaganda estatal, difundiendo fotos de acción de gobierno, aunque no pierde su cariz humorístico y las tiras cómicas siguen publicándose regularmente. Hacia 1948 y cuando el escenario político era ya bien diferente, la revista decide incursionar en uno de los géneros más populares y masivos, que transitaba por entonces su edad dorada: la historieta. En el número 41, del 11 de enero de 1948, se anuncia a página completa la próxima aparición de “José Julián... Otra historieta revolucionaria”. El “descamisado” comenzaba a transformarse en leyenda.

2. EL AÑO DE LOS TRABAJADORES

El año 1948 fue quizás el más fecundo del primer gobierno peronista. Finalizaba el primer trienio con las políticas de redistribución económica en marcha, el despliegue de las obras públicas y planes de vivienda, y ese mismo año se proclamaban los Derechos del Trabajador. El aparato propagandístico organizado fijaba una normativa respecto de los mensajes a transmitirse y la selección de temas y figuras: la figura del *trabajador* es protagonista de las piezas de propaganda, el ícono peronista por antonomasia de la ruptura histórica que el movimiento naciente encarnaba (Gené 2008: 65).

En este clima de euforia, aparece la historieta “José Julián, el heroico descamisado”, en la que, al amparo de una ficción de aventuras, se inmortaliza al verdadero héroe del movimiento, el *factotum* del triunfo, el trabajador leal e incorruptible. La decisión de *Descamisada* de publicar una historieta de estas características pudo haberse debido al interés por renovar sus contenidos y, dada la gran expansión del género, intentar ponerse a tono con lo que el mercado ofrecía. Pero, significativamente, este nuevo emprendimiento acontece en el marco de un proceso que modifica las condiciones iniciales en las que *Descamisada* vio la luz: el tránsito de una publicación de simpatizantes del peronismo, independiente y autogestionada, a un órgano íntegramente oficialista, que en clave humorística, opera como una usina de reproducción de latiguillos vacuos e, incluso, como vía de denuncia de personalidades opositoras al gobierno. La “protección” oficial se concretaba en forma de subsidios de la Subsecretaría de Informaciones, un trato aparentemente cerrado entre el titular del organismo, Raúl Apold, y el director de *Descamisada*, que motivó el alejamiento de su fundador, Germinal Lubrano. Ciertamente, la afluencia de fondos permitió que la revista siguiera publicándose –sin la fresca original–, aun cuando las ventas habían caído estrepitosamente, situación que al parecer ni las aventuras de “José Julián” pudieron revertir.

¿Qué resortes impulsaron a editar la tira, como no fuera la voluntad de poner pie en el terreno de uno de los géneros massmediáticos más exitosos como la historieta, cuando se dispone ya de la totalidad de los canales de emisión? ¿No fue acaso una ocurrente estrategia del *tándem* Subsecretaría de Informaciones-*Descamisada* la de deslizar al “descamisado” –una entealequia, una construcción reciente en los discursos– de la hierática figura del afiche conmemorativo o la publicidad estatal al ámbito dinámico de la revista semanal, donde cobraba vida en su constante accionar?

3. ¿QUIÉN FUE “JOSÉ JULIÁN”?

Agraciado muchacho de barrio y trabajador fabril, José Julián hace su entrada repentina en *Descamisada* en enero de 1948, donde sin demasiados prolegómenos este descamisado “ejemplar” se libra a la aventura. El cartucho inicial basta para poner en

situación al lector, introducir a Perón —que nunca será mencionado por su nombre—, recordar su hazaña y señalar sus enemigos: “En la ciudad del Plata, se había humanizado el capital mediante *un líder de la masa obrera*. José Julián, comprendiendo que la traición agazapada pretendía hacer volver a su Patria al caos y la miseria, inicia una lucha a muerte contra el *sabotaje y la oligarquía*. ¡Primero debe vencer al sabotaje! ¡Y aquí empieza la acción del heroico descamisado!”.



Figura 1. *Descamisada*, Año III, n° 41.

En adelante, la trama estalla en una serie de aventuras que se resuelven esquemática y vertiginosamente, desafiando toda regla de verosimilitud. En tres cuadros, José descubre al obrero traidor y saboteador, lo increpa, lo descubren y es golpeado, y en la siguiente escena vuelve al honrado trabajo en la fábrica.

José Julián es un personaje de carácter ambiguo. Híbrido entre el detective y el superhéroe, no termina de identificarse con las características de ninguno de ellos. No sufre transformaciones físicas ni posee poderes especiales, excepto una increíble capacidad de sobreponerse a golpes y torturas espantosas, gracias a una *lealtad* inquebrantable y a la guía de su líder, que no le permite desvíos. Tampoco encarna la fuerza de la ley sino que persigue “traidores a la patria” por cuenta propia, sólo para engrosar las filas del movimiento. Ni Superman ni Dick Tracy, José Julián es un justiciero “social”.¹

Para 1948, la historieta era un género exitoso y contaba con un gran público de lectores. Desde comienzos de la década, la publicación de cómics norteamericanos

traducidos, muy populares desde los 20, se fue replegando en la medida en que aumentaban las tiras de autores argentinos. Las aventuras de gauchos como *Cirilo el audaz* mitigaban la proliferación de superhéroes extranjeros.

La situación era más que propicia para lanzar las aventuras de un trabajador peronista, ejemplar en sus acciones y pedagógico en sus afirmaciones, original como personaje —a distancia del gaucho y el cowboy, del policía y el superhombre— y argentino hasta la médula, aun cuando el esquematismo argumental y el conservadurismo visual hicieran de *José Julián* un producto poco atractivo y con pocas chances de competir con la variedad y calidad que ofrecía el mercado de la historieta.

La sucesión de aventuras, que se desarrollan y resuelven velozmente —a veces hasta dos episodios de peligro en una misma entrega—, elimina el mínimo de *suspense*, generando un mecanismo de anticipación del resultado, tan previsible que hasta resulta tranquilizador. En otros términos, la simplicidad del argumento refuerza la condición de *José Julián* como una historieta planificada, y en tanto soporte de mensajes políticos, limitada en sus posibilidades de provocar efectos de emoción en espera del desenlace. Y es este carácter funcional de la tira y la voluntad de control de sus significados, aun cuando se respetan todas las reglas del género, lo que reduce sus aspectos estéticos.

Desde el punto de vista gráfico, *José Julián* se inscribe en la corriente de la historieta realista, clásica de la época, en la representación figurativa, el detallismo, y por la ubicación de la historia en espacio y tiempo reconocibles. Las aventuras suceden en un pasado muy próximo al momento de la publicación: remite al surgimiento de Perón como líder de masas en 1945 y no a 1948, cuando la presidencia atravesaba su momento más brillante. Es que como toda narración mítica, *José Julián* refiere al *origen*: después de los acontecimientos del 17 de octubre, emprende una *campana evangelizadora* a golpes de puño, para concientizar a las almas desviadas del camino virtuoso (Plotkin 1993: 203). Así, el peligro acecha tanto en el interior de la fábrica —la oligarquía o los obreros sabotadores— como en la otra punta del mapa, a donde José Julián se desplaza en un santiamén, se enfrenta a los enemigos y regresa con la misma premura a sofocar otros focos de agitación.

4. JOSÉ JULIÁN Y SUS ENEMIGOS

Si la “oligarquía” fue el eterno enemigo del peronismo, los *moscounitas*, como se llama en la tira a los comunistas, son los auténticos traidores que “confunden” a los trabajadores con arengas de ideologías extranjerizantes y su peligrosidad reside en que se mimetizan con los partidarios de José Julián, con el mismo aspecto de fornidos trabajadores. Quien en una viñeta se creía leal amigo, pasa en la siguiente a revelarse como el más vil conspirador, como en el caso de Korius, cuyo nombre sofisticado siembra en el lector alguna sospecha. Secuaz de los dueños de la fábrica, Korius entrega a José Julián

en más de un episodio con la complicidad de Clory, bella y pérfida mujer de cabaret, amante de Cervecemberg (en alusión a un magnate de la cerveza). Clory, de impactante belleza, intenta seducir a un inmovible José Julián. Las trampas de Clory, en las que fatalmente cae el héroe tan confiado, producen algún ligero remordimiento en la mujer, aunque no al punto de abandonar su cómoda vida de mantenida.

De una ingenuidad exasperante para el lector, José Julián es casi siempre incapaz de advertir un engaño —impensable en un detective o superhéroe—; eso lo lleva a vivir situaciones extremas, de las que escapa con la solvencia de un prestidigitador. Quien en cambio se mantiene alerta es Nora, la novia de José Julián. Actuando como una verdadera detective, escucha conversaciones, desde su puesto de secretaria, de Cervecemberg y descubre las celadas que le tienden a su novio. De un coraje a toda prueba, Nora es la contrafigura de Clory: decente y tan leal al líder como su compañero, verdadera encarnación de las “virtudes femeninas” para el peronismo. El dibujante la concibe bella pero recatada en su ropa y actitud, mientras que las curvas de Clory expresan el erotismo aliado a la maldad.

Si los protagonistas responden a estereotipos de belleza publicitaria, los malhechores cargan con rasgos grotescos. Gangsterg, Cervecemberg, los integrantes de la Secta Roja —empresarios agentes del imperialismo— se representan panzones, con relojes de bolsillo y chaleco, o barbudos y desdentados los *moscounitas*. “Buenos” y “malos” pueden ser identificados de un vistazo, en la antinomia “bello”/ “feo”, como corresponde a las reglas del género, antes de abordar la lectura de los globos. En este sentido, el esquematismo moral binario en que se sustenta toda la historia ajusta a la perfección con la representación gráfica basada en estereotipos opuestos.

5. EN EL NOMBRE DE... EL LÍDER

Como los estudiosos del fenómeno de la historieta coinciden en señalar, la articulación texto-imagen constituye la esencia de este género, aun cuando esta relación sea asimétrica en el sentido de que puede no haber texto, pero la imagen no puede faltar. En el caso de *José Julián*, el texto es de capital importancia. Perón, que nunca se representa ni se nombra, es constantemente evocado como “El Líder” o directamente con el pronombre “Él”, resaltado en negrita en el mismo texto (“¡Compartamos la gloria de luchar por **Él**!”). Más allá de que para la sociedad de 1948 fuera impensable desconocer que “el Líder” era Perón, este recurso de alusión por el apodo en el texto, refuerza aún más el sentido de doble pertenencia, tanto a la comunidad peronista como a la comunidad de lectores de *Descamisada*, que en la realidad eran equivalentes. José Julián es el representante de Perón y actúa por delegación, o más bien por inspiración: está tan imbuido de la palabra de Él, que las hace tuyas, difundiendo su mensaje en medio de las aventuras. En este sentido, el texto de la historieta funge como una pieza retórica oficial más entre tantas otras en circulación en distintos medios.

Figura 2. *Descamisada*, Año IV, n° 58.

El interrogante acerca de los lectores de *Descamisada* se impone, pero se carece de registros o cartas de lectores que posibiliten acercar alguna respuesta. Contamos con una única certeza: quien no simpatizara con Perón, difícilmente comprara la revista. Al igual que muchas de las publicaciones de la época, *Descamisada* apuntaba a toda la familia. Barata, con un costo que se mantuvo en los 20 centavos a lo largo de su existencia —cuando un café costaba la mitad— implicaba un gasto mensual que cualquier hogar, aun de economía limitada, podía sostener. En tiempos pre-televisivos, estas ediciones semanales o quincenales cubrían gran parte del tiempo destinado al ocio y *Descamisada* era capaz de satisfacer estas demandas: revista de humor (político) al que se sumaban la sátira de costumbres, retratos de tipos porteños, chistes de suegras y cierta picardía en las fotografías de *pin-up girls*, que no necesitaban ocultarse de las miradas de los más chicos. Sin notas periodísticas “serias”, y con excepción de los pocos textos en clave jocosa, *Descamisada* se sustentaba casi íntegramente en la imagen. Era una revista para *ver* y no para *leer*. Es posible que la inclusión de la tira “José Julián, el heroico descamisado” haya apuntado al público infantil: ejercer una suerte de *pedagogía partidaria* a través de las aventuras de un “héroe” criollo, digno de emulación, y en un lenguaje gráfico del que niños y jóvenes poseían las claves.

La repetición de situaciones —el esquema: peligro-lucha-triunfo— generan un mecanismo de previsión del desenlace similar al del folletín, que producen un efecto

placentero y tranquilizador, en el sentido señalado por Gombrich. Más allá de los infortunios de José Julián, el lector cuenta con la certeza del triunfo del héroe sobre la traición: triunfo siempre extensivo a la comunidad peronista que implica al lector emocionalmente. Desde la ficción, se cincelaba un modelo a imitar y se terminaba de moldear la leyenda.

La lenta decadencia de *Descamisada*, la pérdida de interés del público en una revista devenida en portavoz del gobierno, fue también la de la historieta de “José Julián”, que dejó de publicarse de manera tan intempestiva como apareció.

Esta fascinante pieza de “literatura dibujada”, como Masotta definió a la historieta, jamás fue mencionada en ninguno de los estudios sobre el período. Su hallazgo nos ha permitido tanto reflexionar, desde otro ángulo, sobre un aspecto medular del fenómeno peronista como es el proceso de construcción de identidades, como desvelar las estrategias estatales de filtración en medios de comunicación populares, otro canal de emisión de mensajes que se suma a los ya disponibles.

El humor gráfico, la historieta de aventuras, los cánticos populares –graciosas rimas con melodías muy conocidas–, los eslóganes, los carteles, las pintadas callejeras, conforman un universo inagotable para comprender el peculiar estilo político del peronismo (Ciria 1984). Son estas “otras modalidades de producción de significados” (Ansart 1983), las fuentes privilegiadas para iluminar las relaciones entre política y cultura popular, cuyo mejor capítulo se escribió en la década peronista.

NOTAS

¹ Entre 1930-1950 aparecen algunas historietas con fines de propaganda política. “Dick Fulmine” fue creado por Carlo Cossio en 1938 y marca el fin de la influencia del cómic norteamericano en Italia. En 1942, Dick Floyd crea, para el diario comunista *Daily Worker*, al héroe proletario Pinky Rankin. (Véase Guerrero 1995.)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANSART, P. (1983) *Ideologías, conflictos, poder*. México: La red de Jonás.
- CIRIA, A. (1983) *Política y cultura popular: la Argentina peronista (1946-1955)*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- DE ÍPOLA, E. (1983) *Ideología y discurso populista*. Buenos Aires: Folios.
- GENÉ, M. (2008) *Un mundo feliz. Imágenes de los trabajadores en el primer peronismo (1946-1955)*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- _____. (2010) “Risas, sonrisas y carcajadas en tiempos de Perón. Pasando revista al humor político”, en C. Soria, P. Cortés Rocca y E. Dieleke (comps.), *Políticas del sentimiento. El peronismo y la construcción de la Argentina moderna*, Buenos Aires, Prometeo.
- GOMBRICH, E. (1999) “Magic, myth and metaphor”, en *The Uses of Images. Studies in the Social Function of Art and Visual Communication*. Londres: Phaidon.

- _____ (1968) “El arsenal del caricaturista”, en *Meditaciones de un caballo de juguete*. Barcelona: Seix Barral.
- GUERRERA, M. (1995) *Storia dell fumetto. Autori e personaggi dalle origini a oggi*. Roma: Tascabili Economici Newton.
- MASOTTA, O. (1968) *La historieta en el mundo moderno*. Buenos Aires: Paidós.
- PLOTKIN, M. (1993) *Mañana es San Perón. Propaganda, rituales políticos y educación en el régimen peronista (1946-1955)*. Buenos Aires: Ariel.
- ROLIM CAPELATO, M. H. (1998) *Multidões em cena. Propaganda política no varguismo e no peronismo*. San Pablo: Fapesp/Papirus.

HUMOR GRÁFICO Y TERRORISMO DE ESTADO EN LA ARGENTINA: MÁS ALLÁ DEL CONSENSO Y LA RESISTENCIA. ALGUNOS EJEMPLOS PUBLICADOS POR EL DIARIO “CLARÍN” (1976-1983)

FLORENCIA LEVÍN

RESUMEN

El trabajo se propone analizar las actitudes y posicionamientos de los humoristas del diario *Clarín* (por entonces el matutino con mayor tirada a nivel nacional y el único que contaba con una sección enteramente destinadas al humor nacional) durante los años de la última dictadura militar argentina (1976-1983) con el objetivo de reconstruir la existencia de una multiplicidad de posicionamientos más bien opacos, ambiguos, con sentidos constitutivamente ambivalentes que demuestran la irreductibilidad de muchas de las conductas sociales al binomio consenso-resistencia a partir del cual la mayoría de los estudios sobre historia reciente suelen interpretar aquel período.

Palabras clave: consenso - resistencia - humor gráfico - terrorismo de Estado - Argentina

ABSTRACT

This work proposes to explore the attitudes and positioning of the humorists of the *Clarín* newspaper (by then the national newspaper with the largest circulation and the only one that had a sectioned entirely devoted to local humour) during the years of the last military dictatorship in Argentina (1976-1983), aiming at the reconstruction of the existence of a multiplicity of positioning, rather opaque, ambiguous, with ambivalent senses that demonstrate the irreducibility of many of the social behaviours to the binomial consensus-resistance notion, which most of the studies of Argentinean recent history use to interpret such period of time.

Keywords: consensus - resistance - graphic humor - state terrorism - social attitudes

SOBRE EL AUTOR

Profesora de Historia y doctora de la Universidad de Buenos Aires, especializada en el estudio de la historia reciente. Actualmente se desempeña como investigadora del Conicet y profesora adjunta en la Universidad Nacional de General Sarmiento, en donde es investigadora del Instituto de Desarrollo Humano, coordinadora del profesorado en Historia y codirectora de la maestría en Historia Contemporánea. Junto con Marina Franco fundó la Red Interdisciplinaria de Estudios sobre Historia Reciente (www.riehr.com.ar). Ha publicado trabajos sobre la historia y las memorias del terrorismo de Estado, y sobre aspectos historiográficos y epistemológicos de la historia reciente. Correo electrónico: florencia.levin@gmail.com

HUMOR GRÁFICO Y TERRORISMO DE ESTADO EN LA ARGENTINA: MÁS ALLÁ DEL CONSENSO Y LA RESISTENCIA. ALGUNOS EJEMPLOS PUBLICADOS POR EL DIARIO “CLARÍN” (1976-1983)

FLORENCIA LEVÍN

La historia reciente argentina está constitutivamente atravesada por el fenómeno del terrorismo de Estado de un modo complejo, en tanto por un lado es el nudo que articula su objeto de estudio y por otro es al mismo tiempo la matriz constitutiva de nuestra propia experiencia histórica y, por lo tanto, de nuestras miradas sobre ese pasado. De ahí la generalizada preocupación historiográfica por comprender cómo fue que el terrorismo de Estado ha sido posible. Como una de las derivas de esa preocupación, y en estrecha vinculación con la pregunta por la responsabilidad colectiva, se encuentra el generalizado interés por conocer los posicionamientos de la sociedad con respecto al gobierno dictatorial ejecutor de aquella masacre. Es, por tanto, frecuente hallar en la historiografía que aborda ese pasado tanto la preocupación por denunciar la complicidad social que hizo posible el horror como así también el deseo de recuperar aquellos actos de resistencia que nos devuelven una imagen más digna de nosotros mismos.

Sin ánimos de desalentar el juicio condenatorio ni de diluir las correspondientes culpabilidades penales, como así tampoco de mezquinar elogios a quienes pagaron con su vida la resistencia al avance militar, en las páginas que siguen me gustaría explorar aquellos territorios movedizos, ambiguos, polivalentes, difíciles de encasillar en términos como *consenso* o *resistencia*, que iluminan de qué modo se sostuvo el poder terrorista, cómo afectó la vida diaria de las personas y qué tipo de vínculos estable-

ció con la sociedad. Ello lo haré a través del análisis de las tensiones, ambigüedades y ambivalencias de las actitudes y posicionamientos de los humoristas del diario *Clarín* –por entonces el matutino con mayor tirada a nivel nacional y el único que contaba con una sección enteramente destinada al humor nacional– durante los años de la última dictadura militar.¹

Discurso subordinado a otros discursos, constituido como registro y espacio de transformación y transposición de signos y marcas discursivas provenientes de la oralidad, la gestualidad, la escritura y cualquier otro género y soporte mediático (Steimberg 2001: 7), el humor gráfico permite atravesar los marcos que constriñen las viñetas para llegar a la dimensión simbólica e imaginaria en la que se desenvolvió el terrorismo de Estado.² La argumentación que se expondrá se sustenta en la conceptualización del humor gráfico como acto discursivo complejo que se juega simultáneamente en la escena real donde dicho acto acontece y en las escenas recreadas por las viñetas donde los personajes de tinta y papel hablan sobre la realidad replicándola imaginariamente. Aun cuando el acto humorístico supone por naturaleza un acto de subversión (se trata, en efecto, de la ruptura de un orden y el consecuente advenimiento de nuevos e inesperados sentidos), no todos los actos humorísticos tienen la misma *potencia* subversiva. En ella intervienen tanto la naturaleza y grado de fortaleza del poder como así también la legitimidad de la palabra de los humoristas. De modo que la potencia degradante de los actos de humor se juega en la intersección entre la escena imaginaria y la realidad, entre el autor, sus criaturas, el medio en el que publica y el poder que sostiene el orden establecido.

En el caso del humor gráfico publicado por *Clarín* durante los años de la última dictadura militar, la potencia corrosiva de las viñetas se batió ante un poder autoritario, verticalista y criminal –posteriormente juzgado por haber cometido crímenes de lesa humanidad–, para el cual todos los actos de sentido fueron considerados una amenaza al orden vigente, por lo que la continuación diaria de la vida no era una certeza para nadie. En este caso, intervinieron también en ella la existencia de efectos de sentido estructurales devenidos de la incertidumbre constitutiva sobre la realidad impuesta por la coexistencia macabra de lo clandestino, como así también los efectos normalizantes que la sola reproducción diaria de los espacios de humor en *Clarín* sin duda produjeron (aun cuando tal efecto no haya sido siquiera previsto por los humoristas).

El objetivo que alienta estas páginas consiste en visibilizar la existencia de una multiplicidad de posicionamientos más bien opacos, ambiguos, con sentidos constitutivamente ambivalentes que demuestran la irreductibilidad de muchas de las conductas sociales al binomio consenso-resistencia a partir del cual la mayoría de los estudios sobre historia reciente suelen interpretar aquel período. Para ello, se abordará en primer término el análisis de una serie de viñetas conmemorativas del 24 de marzo, elaboradas por el famoso humorista Juan Carlos Colombres, conocido como Landrú,³ que demuestran hasta qué punto las conmemoraciones pueden ser corro-

sivas de la legitimidad del poder, y se comentará, a continuación, una larga serie de viñetas que denuncian la censura pero que paradójicamente fueron publicadas a pesar de la censura. En ella participaron los humoristas “progresistas” de la contratapa humorística junto con los dibujantes conservadores del diario, como el propio Landrú.⁴

LAS CRÍTICAS ÍNTIMAS DE LANDRÚ

Conocido por su acérrimo conservadurismo político y su declarado antiperonismo, que lo acercó a las altas esferas del poder civil y militar a lo largo de su trayectoria como humorista, Landrú encontró la forma de mantener su clásica galería de personajes de la política durante los años de la dictadura militar. El estudio de su espacio en *Clarín* da cuenta, por un lado, de la existencia de una prudencia extrema durante los primeros tiempos del gobierno militar que contrasta con su activa participación en la construcción del clima golpista previo, como así también de un progresivo distanciamiento crítico con respecto al gobierno de Videla, cuyos movimientos y desplazamientos fueron relativamente autónomos respecto de la postura editorial del matutino.

Una de las maneras de reconstruir y analizar esos desplazamientos consiste en el estudio de una serie breve de viñetas conmemorativas del golpe de Estado que *Clarín* publicó en los primeros cuatro aniversarios del 24 de marzo. En ellas, una figura femenina, encarnación de la República, un pequeño infante, corporización del “Proceso”, y la propia figura de Videla fueron los protagonistas de la celebración humorística de la nueva efeméride.



Figura 1.
Landrú, “Aniversario”, 24/3/77: 10
(sección Política).



Figura 2.
Landrú, “Aniversario”, 26/3/78: 8
(sección Política).

La primera de ellas, de 1977, se titula “Aniversario” y muestra la imagen antropomorfizada de la República, cargando en brazos a un pequeño niño de inocente rostro

en un consultorio médico. La mujer parece una madre primeriza, con un gesto que connota una mezcla de orgullo y de ansiedad por saber la opinión del profesional, quien la tranquiliza diciendo: “Bien, señora. Después del año comienza a caminar” (24/3/77: 10 Pol., en Figura 1).

En la segunda, también denominada “Aniversario”, se observa que el bebé ha crecido hasta convertirse en un pequeño niño que camina. Allí, un transeúnte intercepta a la madre con su diminuto hijo en la vía pública y le inquiere con seriedad: “Y... ¿ya camina?” (26/3/78: 8 Pol., en Figura 2), retomando las palabras que Videla había expresado recientemente y la prensa había difundido: “Estamos colocando al país de pie; falta hacerlo caminar” (“Habló Videla en la fiesta de la vendimia”, 5/3/78: 1-5).

En el tercer aniversario es el propio Videla quien aparece protagonizando el *cartoon* conmemorativo —que esta vez no contiene la imagen de la joven República. Allí, el presidente de facto aparece caracterizado con un cuerpo extremadamente largo en el cual se yergue una descomunal cabeza de forma ovoidal, apoyada en un largo y angosto cuello. De la cabeza sobresale una importante nariz de grandes fosas nasales, bordeada por un espeso y rígido bigote oscuro. Los ojos son pequeños y ojerosos, y la frente muestra una entrada pronunciada. Se destaca, por otra parte, el relieve de la prominencia ósea característica de las personas extremadamente delgadas. En esta escena, Videla aparece conversando con una “señora gorda” —encarnación del sentido común desde una perspectiva machista—, a quien comenta: “Hoy cumpla tres años”, a lo que la señora, con cierta sorpresa, responde: “Pues no lo representa” (“Aniversario”, 24/3/79: 3 Pol., en Figura 3). Nótese que, a diferencia de los años anteriores, en este caso es Videla quien encarna al régimen: en un interesante juego entre lo abstracto y lo concreto, su caricatura aparece al mismo tiempo como retrato y como abstracción del Proceso. Esta caricatura de Videla es, por otra parte, la primera del dictador que Landrú publica en las páginas de *Clarín*.



Figura 3.

Landrú, “Aniversario”, 24/3/79: 3
(sección política).



Figura 4.

Landrú, “Aniversario”, 26/3/80: 2
(sección política).

El cuarto aniversario vuelve a ser conmemorado por el niño que apareció primero como bebé y luego dando sus primeros pasos. Pero en esta oportunidad se ha producido una dramática transformación: a su cuerpo infantil se adosa ahora una enorme cabeza, que es la de Videla, coronando su pequeña figura, dando por resultado una composición sumamente grotesca. La madre República, que ya no lo sostiene en brazos ni lo lleva de la mano, comenta con orgullo a otra señora: “Estoy contentísima. Tiene apenas cuatro años y ya dialoga” (26/3/80: 2 Pol., en Figura 4), haciendo referencia a la invitación del gobierno a la población civil a participar de un “diálogo político” en el marco de su creciente debilitamiento.

La puesta en perspectiva de esta serie señala ciertas transformaciones. En principio, se puede hacer una primera comparación entre las del primer y segundo aniversario que surge tanto de los diálogos de los personajes como de las caracterizaciones estéticas de la República y del régimen. En efecto, en la viñeta de 1977 madre e hijo aparecen con una sonrisa, tímida y expectante, ante el médico que, alentando a la madre, devuelve una mirada optimista sobre el futuro, en plena concordancia con la línea editorial del diario, que también sugiere que el régimen está todavía en pañales, quedándole aún todo por delante.⁵ En cambio, en la viñeta de 1978 el transeúnte, con un gesto impaciente y poco amigable, inquiere a la madre esperando poder visualizar los avances del “Proceso”. Nótese, por otra parte, que el niño efectivamente está caminando, cosa que no parece ser percibida por aquel. Asimismo, madre e hijo tienen ahora desdibujada la sonrisa y muestran más bien un estado de sorpresa e incomodidad. Sin embargo, *Clarín* no demuestra la misma suspicacia. En un editorial publicado a propósito de la presentación del proyecto político del Ejército a las otras fuerzas con miras a definir las bases definitivas del “Proceso de Reorganización Nacional”, el diario traza un balance positivo de lo actuado hasta el momento contabilizando la derrota casi completa de la *subversión*, la total consolidación del Estado –“hasta el extremo de que nadie puede discutir el imperio absoluto del estado de derecho y su monopolio de la fuerza represiva”– y la “creciente vigencia de un completo código ético” sin dejar de advertir en la importancia de impulsar una adecuada política económica (“La institucionalización”, 12/3/78: 12).

Por su parte, el *cartoon* del tercer aniversario presenta algunas ambigüedades. En un primer análisis parecería sugerirse una mirada positiva del “Proceso” puesto que, en definitiva, lo que le está diciendo la “señora gorda” es un halago. Pero una segunda lectura puede advertir que, en superposición con ese mensaje, Landrú expresa una solapada crítica al gobierno: habiendo cumplido *ya* tres años, deberían ser notorios los progresos del régimen en la consecución de sus objetivos y promesas. Esa crítica se hace más clara a la luz del editorial con el cual *Clarín* rememoró el tercer aniversario. Si bien el editorialista retoma los consabidos halagos a los objetivos políticos y morales del régimen, esta vez sus advertencias y reparos con respecto al aspecto económico social del gobierno son más explícitos y dejan advertir un cierto agotamiento de la paciencia.

Finalmente, el *cartoon* publicado a propósito del cuarto aniversario también presenta ambigüedades. En principio, la sonrisa de ambas señoras y la actitud orgullosa de la República expresan una mirada condescendiente. Pero tanto la figura grotesca del “Régimen” como la alusión al llamado al diálogo parecen habilitar otros sentidos. Es que la recepción del llamado al diálogo político durante el videlismo fue muy crítica, de modo que en ese contexto el parlamento proferido por la República tiene un sentido irónico si se atiende al desfase entre la edad del niño y su evolución en el habla: “Estoy contentísima. Tiene *apenas* cuatro años y *ya* dialoga”.

A pesar de estos reparos y ambigüedades, en estas viñetas el régimen y Videla aparecen como hijos de la República. Hijos problemáticos, defectuosos hasta el grotesco, hijos con retrasos madurativos, pero hijos al fin. En cualquier caso, la de 1980 fue la última de las viñetas conmemorativas. Pareciera que la salida de Videla del gobierno y el progresivo desmoronamiento del poder del régimen lograron romper la imagen de confianza que, a pesar de todas las contradicciones señaladas, expresaban de alguna manera las imágenes del niño y su madre.

El fin del videlismo produjo así un cambio bastante rotundo en la obra de Landrú: por un lado, el humorista se fue mostrando cada vez más crítico con respecto al gobierno militar mientras que, por otro, en el contexto de un progresivo debilitamiento del régimen y consiguiente visibilización del descontento social y político, encontró seguridad para expresar su progresivo distanciamiento crítico. En cualquier caso, más allá del monto de crítica al poder que sus caricaturas pudieron portar, la aparición de las caras visibles del poder retratadas por Landrú en las páginas de *Clarín* sin dudas jugaron un rol normalizador, hilvanando continuidades en las tradiciones humorísticas del diario y demostrando que los dictadores y los hombres de su entorno aceptaban la posibilidad de reírse de sí mismos. Su trayectoria, por otro lado, es reveladora, al menos en líneas generales, de algunos posibles recorridos de gran parte de los apoyos iniciales al golpe militar, por lo que alumbra el inmenso abismo que se extiende entre la escena inicial de masivo apoyo y el generalizado repudio siete años después. Permite, asimismo, ir componiendo como reverso, como negativo, los bordes del poder en cuyo marco constrictor se jugaron los sentidos del humor gráfico.

EL PODER LEGITIMANTE DE LA DENUNCIA

Si bien en la mayoría de los casos resulta más o menos posible dilucidar, en medio de la enredada madeja de ambigüedad y tensiones del humor, algunas marcas de las posturas y posicionamientos políticos de los autores de las viñetas humorísticas, el panorama se complejiza enormemente cuando se analiza la larguísima serie de viñetas que tematiza precisamente la censura, en la que participaron todos los humoristas del diario, tanto los conservadores como Landrú, como así también los más progresistas que publicaban en la contratapa. Los primeros eslabones de esa serie aparecieron des-

de la misma nacionalización de la sección humorística en marzo de 1973, atravesó lo que Andrés Avellaneda definió como los años de acumulación de prácticas y discursos de la censura durante los convulsionados meses del isabelismo, haciéndose llamativamente más frecuentes durante ese lapso, y acompañó todo el período dictatorial sin mayores variaciones hasta la posguerra y el inicio de la transición hacia la democracia. Véanse Figuras 5 (Crist 18/8/80: 52), 6 (Landrú, "Lavalle", 11/2/77: 12 Inf. Gral.), 7 (Fontanarrosa 15/1/77: 32) y 8 (Rivero 18/12/80: 64).



Figura 5.
Crist, 18/8/80: 52.



Figura 6.
Landrú, "Lavalle", 11/2/77: 12
(sección Información General).



Figura 7.
Fontanarrosa, 15/1/77: 32.



Figura 8.
Rivero: 18/12/80: 64.

Estos ejemplos, tomados en cierto modo al azar de entre una cuantiosa cantidad, dan cuenta de que la censura no alcanzó a censurar las representaciones sobre la censura misma. Cualesquiera que sean las razones manifiestas para ello, lo cierto es que estas imágenes expresaron una irresoluble contradicción entre lo que dicen y lo que hacen. Porque, al mismo tiempo que expresar con un gesto de denuncia el ejercicio

del poder censor, el hecho de que estas imágenes hayan sido efectivamente publicadas con asiduidad en las páginas de *Clarín* expresaba, metadiscursivamente, que existía tal libertad de prensa que hasta era posible denunciar la censura. Esto ocurrió, indudablemente, más allá de cuál haya sido la voluntad de sus autores, puesto que se trata de un efecto de sentido seguramente imprevisto para ellos. Así, durante todo el período histórico de mayor ejercicio de censura y represión en el país el tratamiento humorístico de la censura inscribió, más que ningún otro, la zona fronteriza donde se distorsiona la direccionalidad de la acción enunciativa y los mensajes representan al mismo tiempo dos discursos contradictorios, uno de los cuales, por otra parte, seguramente no quiso ser dicho por sus autores.

MÁS ALLÁ DEL CONSENSO Y LA RESISTENCIA

A pesar de los resultados complejos y en alguna medida inciertos, el estudio del humor gráfico responde así a la falacia de que es posible “hallar” comportamientos transparentes, unívocos, estables y homogéneos a partir de los cuales se puedan predicar de modo directo “actitudes sociales”. Hemos visto, con el estudio de la serie de Landrú, la existencia de acciones discursivas que durante la dictadura militar limitaron de alguna manera la penetración hegemónica del discurso militar sin por eso ser reductibles a la noción de resistencia. Hemos visto, asimismo, cómo aun en los casos en los cuales se puede deducir con facilidad la existencia de una voluntad de denuncia, la sola publicación de esas viñetas en las páginas del diario sobredeterminó los sentidos de modo irresolublemente contradictorio. Así, más allá del consenso y más allá de la resistencia, si analizamos los actos discursivos en su complejidad y múltiple determinación, se abre inmensa e indeterminada la gama de posturas y sus contradictorias combinaciones con las que podemos caracterizar las actitudes sociales con respecto a la dictadura militar. Desde luego, en estrecha vinculación con esta discusión se encuentra el tipo de imagen especular que queremos, podemos o estamos dispuestos a ver sobre quienes nos antecedieron y sobre nosotros mismos. Considero que es posible que logremos avanzar en la construcción de una sociedad más justa cuando estemos en condiciones de asumir la existencia de las inmensas zonas grises que caracterizan nuestros comportamientos y actitudes sociales. Ellas nos reclaman, más que nunca, una noción de responsabilidad activa, atenta y crítica por lo que hacemos y dejamos de hacer, decimos y dejamos de decir y con ello dejamos también que los demás hagan.

NOTAS

¹ Este artículo constituye un recorte de algunos aspectos abordados en Levín 2013.

² Vale aclarar que tomo la noción de humor gráfico como categoría nativa (es así como se denominan a sí mismas esas secciones dentro de la prensa) distinguiendo dentro de ella la existencia de dos subgéneros emparentados: el *cartoon* o chiste unitario y la tira

de humor (considerada como un género intermedio, o de transición estilística, aunque no cronológica, entre el más antiguo *cartoon* y la historieta). Véase Levín 2014. Sobre la diferencia entre chiste y *humor propiamente dicho*, véase Steimberg 2001.

³ Creador en 1957 de la clásica revista de humor *Tía Vicenta*, que lo consagró a la fama, Juan Carlos Colombres, mejor conocido como Landrú, fue contratado en marzo de 1972 como dibujante editorialista del diario *Clarín*, trabajo en el que permaneció hasta su reciente jubilación y retiro.

⁴ El 7 de marzo de 1973 el diario *Clarín* impulsó su política de nacionalización del humor gráfico con la incorporación en la contratapa de un grupo de jóvenes humoristas en ascenso, Crist, Fontanarrosa, Caloi y Bróccoli, cuyas viñetas se sumaron a las de Landrú, Ian, Rivero y Dobal desalojando al *comic* importado que monopolizaba la prensa argentina. A ellos se sumaron un poco más tarde Aldo Rivero, Tabaré y Viutti. Gracias a la nacionalización, los espacios de humor del diario se convirtieron en un importante observatorio de la realidad argentina.

⁵ *Clarín* encaró el primer aniversario del golpe con grandes homenajes y recordatorios en el marco de las negociaciones por las acciones de Papel Prensa y tras haber recibido el beneplácito de Videla, quien en enero le había concedido una entrevista exclusiva. Esos homenajes incluyeron desde fines de febrero de 1977 un *racconto* de la “prolongada crisis nacional en su marcha hacia el desenlace del 24 de marzo (7/2/77: 5 Pol.) que incluía viñetas de Landrú y caricaturas de Sábato.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LEVÍN, F. (2013) *Humor político en tiempos de represión. Clarín 1973-1983*. Buenos Aires: Siglo XXI.

_____. (2014) *Humor gráfico. Manual de uso para la historia*. Los Polvorines: Universidad Nacional de General Sarmiento (en prensa).

STEIMBERG, O. (2001) “Sobre algunos temas y problemas del análisis del humor gráfico”, en *Signo y Señal*. Buenos Aires: Instituto de Lingüística de la Facultad de Filosofía y Letras, UBA.

II. DISCUSIÓN

LO FANTÁSTICO Y LA HISTORIETA: EL DOMINIO DE LO INVISIBLE

ALEJO G. STEIMBERG

RESUMEN

Lo fantástico, efecto de un conflicto insoluble entre dos órdenes que se anulan entre sí, está siempre presente en obras como la de Schuiten y Peeters: *La fièvre d'Urbicande*, cuyo universo ficcional se encuentra, él también, entre los que hallaron en el ciberespacio —entorno esencialmente interactivo y multimedia— su medio ambiente ideal.

Palabras clave: efecto fantástico - historieta - hipertexto - narración transmedia - hipermedia - género fantástico - creación interactiva

ABSTRACT

The fantastic, the effect of an insoluble conflict between two orders that annihilate each other, is always present in the different manifestations of the Obscure Cities. The virtual space -interactive and multimedia in itself- has shown to be an ideal environment for this fictional creation.

Keywords: fantastic effect - comic - hypertext - transmediatic narration - hipermedia - fantastic genre - interactive creation.

SOBRE EL AUTOR

Egresado de la carrera de Letras de la Universidad de Buenos Aires. Ha publicado trabajos académicos y artículos críticos sobre narrativa ficcional en publicaciones de Argentina, Bélgica, Francia, España y Países Bajos. Trabaja actualmente sobre la presencia de lo fantástico en las novelas de ciencia ficción.

LO FANTÁSTICO Y LA HISTORIETA: EL DOMINIO DE LO INVISIBLE

ALEJO G. STEIMBERG

INTRODUCCIÓN

Lo fantástico nunca ha sido un concepto fácil de definir, y su aplicación al campo de las artes visuales presenta desafíos nuevos. Sin embargo, estas dificultades no son tan enormes si uno permanece en el dominio de las artes narrativas, ya que en la mayoría de las teorías, lo fantástico se define en relación con el desarrollo de un relato. Pero si el cine, por ejemplo, es el soporte ideal para representar un mundo supuestamente “real” en el seno del cual se introduce un elemento que estremece nuestras nociones de realidad,¹ el no-realismo propio del lenguaje de la historieta agrega nuevos elementos al análisis de lo fantástico. Dado que la historieta está obligada a mostrar sus condiciones de producción —muestra a la vez la secuencia y el montaje en la página de esta secuencia, al mismo tiempo que el dibujo denuncia implacablemente la mano del dibujante (Massota 1969: 87)— un realismo total se vuelve imposible. Además, una narración establecida sobre una continuidad partida constituye un paralelo casi perfecto con lo fantástico, que hace también de la ruptura de una continuidad su proceso principal. Intentaremos primero desarrollar brevemente las aproximaciones de lo fantástico más enriquecedoras para el análisis de un sistema mixto como la historieta.

Pero si ya existen aproximaciones teóricas que permiten entender mejor la expresión de lo fantástico en historietas, no significa por lo tanto que se pueda desarrollar

una reflexión sin referirse a los casos concretos, o que la expresión de lo fantástico sea realizada de la misma manera. Por esta razón, abordaremos el análisis de una obra en particular: la serie/colección *Les Cités obscures*, especialmente el segundo tomo, *La fièvre d'Urbicande*. Esta obra, compleja y que sobrepasa el campo de la historieta, constituye un caso interesante donde el efecto fantástico excede un referente textual concreto y se desarrolla en el contexto de una creación ficticia multimedia. El análisis de *La fièvre d'Urbicande* nos permitirá estudiar un caso particular de la manifestación de lo fantástico en un medio visual.

I. FANTÁSTICO/HISTORIETA: ALGUNOS ELEMENTOS TEÓRICOS

“Género”, “impulso”, “modo”... Todas estas categorías² (y muchas otras) fueron utilizadas para definir lo fantástico. Como cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes, es otro el punto de vista que adoptaremos para nuestro enfoque de lo fantástico en la historieta: el de lo fantástico como sentimiento o como efecto. Roger Bozzetto (2002: cap. 1) escribe que el sentimiento de lo fantástico

se refiere a una experiencia común: la de la sorpresa, o más bien la de la estupefacción, ante objetos, lugares, situaciones, en las que el sentimiento de estar ubicados en un universo sólido comprensible y coherente se debilita [...] ante algo que es imposible y sin embargo está aquí.

Este sentimiento, asociado antes a las formas imaginarias reconocidas por la cultura (el resucitado, el vampiro, el diablo), se manifiesta hoy en día más bien bajo la forma de “terrores sin causa”, frente a unos “eventos que pueden engendrar un sentimiento vago de una presencia *otra*, de una apertura breve hacia una versión desconocida de la realidad”. La clave, entonces, no consistiría en la creación de objetos fantásticos (cuya existencia niega el autor), sino en los *artefactos generadores de efectos fantásticos*. Este enfoque, que privilegia el efecto, implica que el fantástico

no está ligado ni a una temática específica –los temas evolucionan a lo largo del tiempo– ni a la presencia de lo sobrenatural. [...] [Lo fantástico] parece tributario de una diégesis, [que] adopta el punto de vista de un personaje a quien se le escapa el manejo de esta realidad, y cuyo discurso acerca de ella [...] no es confiable (Bozzetto 2002: cap. 2). Entonces, para que un texto (escrito o visual) pueda ser considerado “fantástico” se necesita que produzca efectos de “imposible y sin embargo aquí” en el marco de una diégesis.

“Imposible y sin embargo aquí”: encontramos esta contradicción en varias definiciones de lo fantástico. Roger Caillois lo describía como una “ruptura del orden reconocido, [una] irrupción de lo inadmisibles en el seno de la inalterable legalidad cotidiana” (Caillois 1965: 161). Irene Bessière (1974: 62), por su lado, hacía de la transgresión del principio de no-contradicción la base de su definición de lo fantás-

tico, que consistiría en la confrontación de dos órdenes, uno natural y el otro extra-natural que se neutralizan el uno al otro. Charles Grivel (1992: 11 y 20), siguiendo esta tradición, llama “fantástico” a “lo que no se puede ver y que sin embargo se ve”, y donde “el sentimiento de la contradicción predomina”. Para que se manifieste, hace falta que algo totalmente inexplicable intervenga, porque está más allá de la comprensión y de lo asimilable (pág. 33). Y, otra vez, “lo fantástico no se encuentra bien sino en su efecto” (pág. 191).

Todas las definiciones conciernen entonces la presencia en lo fantástico, de algo incongruente, del conflicto entre dos órdenes, y es lo que lleva a J. P. Gabillet (1991) a sostener el enlace inextricable entre fantástico e historieta. En “Fantastique bande dessinée”, escribe:

[...] las diversas expresiones que encontramos a modo de metáforas calificando ciertas formas tomadas por lo fantástico —lo intersticial, “ni uno ni otro”, la subversión, lo indecible, lo inestable, lo heterogéneo, lo híbrido, la ruptura, etc.— tienen todas la particularidad de aplicarse prácticamente sin esfuerzo de abstracción a la forma de expresión mixta que nos ocupa. Porque el carácter mixto parece ser el principio primero de la historieta: entre escrito e imagen, racional y afectivo, realismo y fantástico.

Pero a pesar de esta similitud estructural, la historieta releva un enorme desafío: el hecho de que como medio visual, esté obligada a mostrar, mientras que lo fantástico no tiene, por definición, forma precisa; su poder está basado en su negatividad.³ Esto marca una diferencia clara con el fantástico literario, porque:

el medio visual que es la historieta no puede engañar tan hábilmente como la literatura debido a las exigencias de la mirada: mientras que los textos más logrados son a menudo los que optan por un enfoque oblicuo, evitando la descripción de lo que los personajes ven [...], la historieta no dispone de este mismo lujo (Baetens 2001).

Como la imagen no dispone de un equivalente del acto verbal de la negación, el dibujo debe o esconder o mostrar; Baetens señala que el interés mayor de lo fantástico en la historieta consiste precisamente en lo que está mostrado a pesar de todo.

La historieta presenta, entonces, por un lado una afinidad estructural con lo fantástico y por otro lado una dificultad debida a su imposibilidad de no mostrar; por otra parte, presenta la posibilidad de hacer algo fantástico sin imágenes, por así decir, “no-realistas”. Aclaremos: dijimos ya que es en la diégesis que se produce el efecto fantástico, y en este sentido se expresa Charles Grivel (1992: 33) cuando escribe:

Se necesita relatos o, precisamente, se necesita tiempo, elaboración lenta, signos a signos, por imágenes y por palabras, de un mundo inverso, del doble, de la contrapartida. Es la lentitud que cuenta, es la figuración, el acceso a la confusión en el marco. Lo fantástico sólo es la duración (del relato, de la imagen). Hay imágenes de las cuales se podría decir que parecen fantásticas, por ejemplo: una viñeta donde un hombre visiblemente espan-

tado está amenazado por algo horripilante rompiendo con las leyes del mundo “real” (un espectro, un objeto que se vuelve viviente, etc.) y en el globo de texto que sale de su boca hay un enorme signo de exclamación; sin embargo, afuera de un marco narrativo que nos permita saber si este tipo de cosas pertenecen o no al mundo de la historia, no se puede saber si estamos en presencia de lo fantástico o, retomando las categorías todorovianas, de lo maravilloso.

La fièvre d’Urbicande, la obra que elegimos, presenta numerosos ejemplos del caso contrario donde la narración (construida en la historieta por la sucesión de escenas fijas) logra producir el efecto fantástico casi sin usar imágenes manifiestamente imposibles.

2. LA FIÈVRE D’URBICANDE

Cuando Benoît Peeters y François Schuiten publicaron en 1982 *Les murailles de Samaris*, no sabían todavía que estaban creando una serie (o una colección, como prefieren llamarla).⁴ Esta idea les apareció planificando *La fièvre d’Urbicande*, que se convirtió en la segunda parte de la serie. En las primeras partes de la serie, un estilo arquitectural único dominaba en cada ciudad. Benoît Peeters explicó por qué: “Sentíamos la necesidad de fijar un estilo monolítico como una unidad orgánica, una forma evidente, inmediatamente dramática. ¡Una arquitectura que se volvía una ciudad!” (*Mosquito...* 1994: 55). El estilo arquitectural dominante en cada ciudad se constituía en expresión de su “personalidad”, todos los aspectos de la vida estaban ligados a él. En este sentido, el concepto de la serie tenía conexiones con lo que se llamó el *Urban Gothic*, que tiene sus raíces “in the close connection between architectural structure and the psychological experience of characters in the earliest Gothic literature” (Mulvey-Roberts 1998).

La simetría es uno de los temas clave de *La fièvre d’Urbicande*, tanto al nivel de la historia como en lo que concierne a la presentación misma del relato. La obra empieza y termina con la misma imagen, con algunos detalles distintos, y los capítulos son precedidos por páginas introductorias que constituyen otra serie. La simetría, además, es la obsesión de Eugen Robick, Urbatecto (es decir arquitecto de las ciudades) d’Urbicande y personaje central de la historia.

Antes del comienzo del relato propiamente dicho, el lector ve una carta, que funciona como una introducción *in media res* y nos presenta al narrador y personaje principal, Eugen Robick, el Urbatecto. En esta carta, Robick elogia el presente de Urbicande, hecha de “largas avenidas”, “fachadas armoniosas”, “jardines majestuosos”, al opuesto del estado antiguo de la ciudad, “este horrendo magma donde edificios de un modernismo absurdo surgían del medio de cuchitriles incoherentes” y a donde “lo pintoresco y la extravagancia reinaban». Pero este pasado que Robick combate tenazmente está todavía muy vivo, porque Robick está en realidad entre dos ciudades: la

ribera sur, que corresponde a los ideales de Robick y de la cual fue el demiurgo, y la ribera norte, espacio atávico opuesto a los valores preconizados por el Urbatecto: la simetría y la armonía. Caos, asimetría, desequilibrio, desorden son los espectros que persiguen a Robick y que lo llevan a pedir a la Comisión de las Altas Instancias (tal como es el tautológico nombre de la más alta instancia de poder en la ciudad) la ayuda necesaria para cumplir con su misión: acondicionar la ribera norte, “chancro que roe nuestra ciudad” y que como tal es una amenaza para la integridad de la ciudad. La palabra clave para este acondicionamiento es “regularizar”.

Una pequeña estructura cúbica ubicada de manera transversal abre la primera página de la historia. Este pequeño objeto distrae a Robick. Parece indestructible (lo encontraron en un sitio arqueológico y rompió la hoja de una máquina de excavar), pero lo que atrae la atención del Urbatecto es “su aspecto totalmente inútil”: “es difícil de imaginar el uso que se le pudiera dar” (pág. 17). Robick deduce que debía ser un antiguo accesorio litúrgico. Esta deducción permite dos interpretaciones sobre el personaje del Urbatecto: en primer lugar, lo que está alejado de la lógica y de la utilidad (como la religión) le parece inútil; podríamos pensar también, en segundo lugar, que es la suma de la regularidad y de la perfección geométrica que el cubo encarna lo que es sagrado para él. Este objeto, tan anodino para Robick, mostrará sus extraordinarias cualidades poco después, cuando empiece a crecer de manera exponencial. Pero nada de todo eso es previsible al momento en que Robick y su amigo Thomas van a encontrarse con la Comisión, este último habiendo dejado el cubo negligentemente torcido a caballo sobre un libro (acto que va a desatar los eventos posteriores).

Robick se despierta a la mañana siguiente y descubre que el cubo realmente creció. Intenta entonces moverlo inútilmente: el objeto quedó como incrustado en la mesa y Robick termina hiriéndose. Pero, a pesar de la extrañeza del fenómeno, no se asusta en absoluto. Al contrario, está curioso por verlo desarrollarse. Thomas no logra creer la placidez de su amigo frente al fenómeno. Thomas y Robick muestran actitudes opuestas: uno actúa sin tardar, horrorizado por el extraño fenómeno; el otro, al contrario, está fascinado y quiere entender el desarrollo del objeto sin pararlo.

Recién a la mañana siguiente, después de quedarse dormido en su escritorio, Robick se enfrenta con las consecuencias de la verdad de sus apreciaciones: la red se desarrolló no solamente alrededor de él, sino también a través de él (sin embargo sin que le doliera). Entendiendo que es la única opción, Robick espera que el desarrollo continuo de la red termine por liberar su brazo, atravesado por dos montantes. Pero la red afecta muchas otras cosas más que su propia estructura: Thomas y Robick empiezan a alejarse cada vez más, a causa de sus actitudes diametralmente opuestas en cuanto a la red. Thomas entiende rápidamente el potencial transgresor de la red; si sigue expandiéndose, dice, “puede revolver nuestro sistema social en su conjunto. No reaccionar contra este fenómeno, no esforzarse en detenerlo, es condenarnos al caos y a la anarquía” (pág. 44). Robick no comparte para nada este punto de vista y em-

pieza a modificar ligeramente sus concepciones teóricas: “¡el contraste, no te olvides del contraste! Quién sabe si el arte monumental no necesita unos rasgos ligeramente discordantes que sean en condición de valorizar los conjuntos más vastos...”. Y sus relaciones con la autoridad cambian en la ocasión de su explicación del fenómeno, porque “la explicación llevó un tiempo infinito. Nunca habría imaginado que los comisarios puedan ser incompetentes hasta tal punto” (pág. 47). Hasta lo tratan de impostor cuando confiesa que “estamos obligados a admitir, tan fantástico que pueda parecer, la hipótesis de una materia auto-generadora... Una materia, por otra parte, ¡indestructible!”. Es el colmo: lo fantástico no puede ser admitido por los dirigentes de Urbicande. Pero, lo que Robick, por su parte, no puede admitir es la posibilidad de que haya un enlace entre él y el fenómeno. Su vecina Sophie, dueña de un burdel de lujo (que la rigidez de Urbicande no permite llamar con este nombre), intenta convencerlo inútilmente: “aunque no seas vos quien lo inventó, ¡no es por casualidad que empezó a manifestarse en tu casa!”. Ella, tal como Thomas, quiere actuar, pero en el sentido exactamente opuesto: quiere derrocar la Comisión y obligar a Robick a tomar el poder. Él no la escucha: solamente le interesa la arquitectura o la urbatectura.

Todos los esfuerzos de la Comisión fracasan miserablemente, debilitando su autoridad. La red prosigue su inexorable desarrollo hasta el momento en que la ciudad está casi totalmente cubierta y ahí, inexplicablemente, se detiene. Sophie aprovecha esta ocasión para proponer a Robick ir a ver esa ribera. Primero indeciso, termina aceptando. Y si, una vez llegados, Robick es reticente en acordar la menor ventaja a esa parte de la ciudad, sus certezas estéticas se debilitan poco a poco: cuando Sophie le dice que tal vez el estado actual de lo que observan no es tan malo después de todo, solamente puede contestar “tal vez sí... ya no lo sé muy bien” (pág. 65).

3. LA RED

3.1.1. *La red, artefacto generador de efectos fantásticos*

Lo fantástico siempre se aplica, de una manera u otra, sobre la transgresión de los límites, sobre la subversión de un statu quo, la violación de los tabúes constituye uno de sus mecanismos esenciales. En lo fantástico clásico, las leyes naturales eran violadas en el interior del relato, mientras que las normas sociales eran transgredidas por la elección temática (la intervención de lo sobrenatural permitía desafiar diferentes tabúes: la necrofilia, el incesto, etc.). Y era el individuo quien era confrontado al efecto desestabilizador de lo fantástico. En *La fièvre d'Urbicande*, al contrario, es toda una sociedad la que debe hacer frente a la irrupción de lo fantástico; la indecisión frente a la naturaleza del elemento extraño pierde su lugar como centro de la intriga, a favor de la observación de los efectos de la intrusión de lo fantástico.

El artefacto generador del efecto fantástico en *La fièvre...* es la red, y el funcionamiento de este elemento invasivo es muy simple: crece. Crece como una planta y

empuja también todas las estructuras jerárquicas e inmóviles de Urbicande. Empuja a los miembros de la Comisión a renunciar, una vez que son inútiles todas sus leyes, empuja a Robick fuera de su casa a enfrentarse con el mundo exterior (y así conoce a Sophie), y empuja finalmente a la muerte a todos los que intentaron acaparárselo (pág. 85). Actúa simultáneamente sobre dos niveles: el de las leyes físicas y aquel de las estructuras sociales y políticas. Pero no es que contradice esas leyes o que actúa contra ellas, simplemente las ignora. El rasgo principal de la red es su absoluta e inasequible extrañeza.

Retomemos la historia de la “vida” de la red para tener una perspectiva más precisa. El cubo originario fue encontrado en una excavación arqueológica; ahí va un primer indicio de su naturaleza o identidad. La red sería algo atávico; representaría, casi literalmente aquel pasado enterrado por el presente monumental y totalitario de la ciudad; Robick interpreta el cubo como un vestigio de una época en la cual se podía concebir un objeto inútil. Pero podemos desarrollar más esta lectura si volvemos al concepto general de esta serie. Se tratan de historias donde la ciudad es el personaje principal: la ciudad transformada en sujeto posee como tal una personalidad. Y Urbicande es o será, si juzgamos a través de lo que el título deja adivinar, un ser enfermo. ¿Pero en qué consiste esta fiebre que la aflige? Una primera respuesta sería considerar que está causada por la red, que la red es el virus responsable de la enfermedad, pero esta opción no parece muy convincente. Un virus es un elemento invasivo, extranjero al organismo que ocupa, mientras que el cubo proviene de lo más profundo de las entrañas de la ciudad. Si pensamos, al contrario, que es la fiebre de la arquitectura monumental el invasor de la ciudad (en el doble sentido de fiebre como síntoma y como pasión extrema o enfermedad mental), vemos surgir nuevas posibilidades interpretativas: podemos pensar en la red tanto como una manifestación de la enfermedad (alucinación de la fiebre o retorno de lo reprimido) o como una suerte de anticuerpo generado por la propia ciudad. Las interpretaciones de la red como aspecto atávico de la identidad de la ciudad, como anticuerpo generado para hacer frente a la invasión de un elemento extraño, la locura de la arquitectura monumental, o como manifestación fantasmal de esta locura, no son para nada contradictorias; al revés, permiten explicar el funcionamiento de nuestro artefacto fantástico. Las interpretaciones de Robick, aunque un poco siempre fuera de lugar o tal vez justamente gracias a eso, pueden ayudarnos en este sentido. El Urbatecto, una vez en el lugar para observar mejor el fenómeno, cree descubrir la causa de la posición de la red (que está inclinada):

[...] habría sido suficiente con muy poco para que la red se desarrolle *normalmente*, dibujando poco a poco una pirámide ciertamente extraña, pero *perfecta*. Si Thomas no hubiera dejado el cubo torcido a caballo sobre este libro el primer día que lo vio, la situación de Urbicande sería hoy totalmente distinta.

¿Pero tiene razón? Porque la red empezó a crecer solamente desde el momento en que Thomas la desplazó, como si hubiera algo en este acto que habría iniciado su desarrollo. Observemos este “nacimiento” de la red a la luz de las diferentes hipótesis:

1. La red como anticuerpo. La Urbicande que vemos al comienzo de la historia es el fruto de dos locuras, de dos fiebres alucinatorias: la locura de la simetría absoluta (aquella de Robick) y la locura del control total (aquella de los miembros de la Comisión de las Altas Instancias). El acto que da luz a la red está en las antípodas de estos dos impulsos: se trata de un acto espontáneo, no planificado (Thomas está jugando con el cubo).
2. La red como síntoma. Si la ciudad es un sujeto y entonces tiene una identidad, esta no puede ser más que un producto de las identidades de todos los que contribuyeron a darle forma. Esta identidad se basa tanto sobre aquellos que la pueblan en el presente como sobre los restos que el pasado dejó. La identidad de la ciudad está encarnada por aquellos que encontramos al comienzo de la historia: Robick (el “padre” del aspecto actual de la ciudad), Thomas (representante del poder, partidario del control a cualquier precio), y el cubo como atavismo de un pasado que quieren muerto y enterrado. Cada enfermedad no es más que un desequilibrio, en este caso, un desequilibrio en los elementos constituyentes de la identidad de la ciudad. La red, síntoma del desequilibrio, funciona de una manera polimorfa: es a la vez la representación de los miedos profundos de sus dirigentes y dibujantes, y una esquematización de aquello en lo que se convirtió la ciudad, es decir, una estructura monumental torcida.

Ataque o no la estructura social y política de la ciudad, sea o no su parodia o su esquematización, el mecanismo de la red sigue siendo el mismo: invade, se extiende por todos lados. Pero esta invasión parece perseguir un objetivo único: testimoniar de la extrañeza del objeto (¿sujeto?) invasor. Los eventuales daños causados por la red siempre son la consecuencia de una acción llevada contra o sobre ella: Robick se hirió la mano tratando de desplazarla; la bala de cañón que le disparan no tiene otro efecto que dañar los edificios vecinos. La red tiene un solo rasgo definitorio: no se la puede aprehender.

3.1.2 *La red, inquietante extrañeza*

La red no deja a casi nadie indiferente: o produce un entusiasmo febril (como en el caso de Sophie y de la mayoría de los habitantes de la ciudad), o genera un odio feroz (como en el caso de Thomas y los pocos partidarios del antiguo orden). Sólo Robick queda pasmado por el extraño invasor; es el único en no combatirlo o en no tratar de apoderárselo. Tal vez en esta reacción (o falta de reacción), se encuentra la clave de la relación entre el Urbatecto y el fenómeno (relación que no admite): Robick parece ser el único en reconocer la irreductible extrañeza de la red. La actividad que estalla por todos lados alrededor de la red no lo conmueve.

De todos modos, el caos dichoso no dura mucho: las construcciones alrededor del río se multiplican sin cesar. Todo el mundo intenta apoderarse de secciones de la red. Y de pronto un nuevo evento impacta en la ciudad: la progresión de la red se reinicia brutalmente (la red crece tanto que desaparece en el cielo). Después la ciudad empieza a reorganizarse, y una nueva Comisión “rejuvenecida”, con Thomas a su cabeza, se forma. El alejamiento de la red parece hacer volver las cosas a la “normalidad”, pero no del todo porque “una extraña nostalgia se apoderó de Urbicande. [...] Unos movimientos místicos se desarrollan y anuncian el retorno del cubo” (pág. 89). Las huellas más profundas dejadas por la red no se encuentran en los escombros sino en la mente de la gente.

Un encuentro entre Thomas y Robick marca el fin de la historia. Ya no son los mismos. Thomas quiere construir una copia de la red para sacar a la población del letargo, a pesar de su oposición anterior al fenómeno. Robick, por su parte, parece finalmente entender la singularidad de la red:

¡No se trata de reconstrucción! Esa red, Thomas, nunca fue construida. Apareció. [...] ¿Reconstruirla? ¡Algunos de los intentos que hice, hace varios meses, para re-equilibrar ciertos montantes, me demuestran hasta qué punto esta idea es grotesca! La materia de este cubo no es una materia ordinaria (pág. 92).

Aparición extraordinaria, la red no puede ser reconstruida: una reconstrucción es algo artificial, mientras que la red, si no es un ser viviente (nunca se sabrá), actúa por lo menos como si lo fuera. Elemento esencialmente contradictorio, la red es en sí pura imposibilidad: una suerte de planta metálica, se desarrolla por brotes; Robick usa esta metáfora botánica afirmando que “¡es savia que circula a través de sus montantes!”. También existe otra similitud: la red, como una planta, se desarrolla a partir de algo que está enterrado. Fantasía generada por el inconsciente de la ciudad o anticuerpo producido por su organismo, la red solamente puede provenir de las profundidades. Elemento extraño y al mismo tiempo familiar (porque forma parte de la ciudad, proviene de ella), la red pertenece al ámbito de la *unheimlich*, la inquietante extrañeza (*uncanny* en inglés), tal como la define Rosmary Jackson (1988: 65-66) en su recogida del concepto de “siniestro” freudiano:

Something has to be added to what is novel and unfamiliar (...) to make it uncanny. The uncanny it is in reality nothing new or alien, but something which is familiar and old-established in the mind and become alienated from it only through the process of repression. What is encountered in this uncanny realm, whether it is termed spirit, angel, devil, ghost, or monster, is nothing but an unconscious projection.

Anticuerpo o fantasía, la red no puede ser construida porque no depende de la voluntad. Todo lo que puede hacer es aparecer, manifestarse.

4. CONCLUSIÓN. LO INVISIBLE DE LO FANTÁSTICO

Ya señalamos una de las dificultades a las cuales hace frente lo fantástico en la historieta: la de deber mostrar lo que no puede ser mostrado. Jan Baetens (2001) encuentra en esta dificultad el centro mismo del interés de lo fantástico en la historieta; Jean-Paul Gabillet, por su parte, señala que la historieta puede levantar esta dificultad porque, como imagen, está libre de representar sin significar (Gabillet, 2001). Podríamos agregar una tercera explicación a la unión de dos elementos aparentemente contradictorios: la historieta tiene espacio por lo que no puede ser mostrado ya que el vacío forma parte de la narración.

Scott McCloud dedica el tercer capítulo de su libro *Understanding Comics*, “Blood in the gutter” (“Sangre en la canaleta”), a la importancia de la elipsis en la historieta. Construida por una sucesión de viñetas (McCloud 1993: 65-69), por lo menos tradicionalmente, la narración en historieta sólo puede tener lugar dando sentido a los espacios blancos aparentemente inocentes entre las viñetas (que tienen el metafórico nombre de *gutter*, “canaleta”). En efecto, es ahí donde todo ocurre: la acción está mentalmente “reconstruida” (entre comillas, porque no hay nada para reconstruir: la acción, el movimiento sólo son una imagen mental) por el lector. Este mecanismo resulta ideal para los relatos que, como lo fantástico, cuentan lo imposible.

Así, en el caso que nos ocupa, *La fièvre d’Urbicande*, hay muy pocas imágenes que contienen elementos manifiestamente imposibles; el casi único ejemplo es la imagen de Robick despertándose y descubriendo con estupor que la red le atravesó el brazo. Menos esta excepción, el efecto fantástico es construido solamente a través de la sucesión. Lo que es inexplicable, imposible, lo que rompe todas las leyes naturales y humanas, es el desarrollo inexorable de la red. Y aun cuando sabemos que la red se desarrolla, no vemos este desarrollo. El efecto fantástico se encuentra ahí en lo que no se puede ver; se encuentra en los espacios blancos entre las viñetas, en la elipsis necesaria para la narración en historieta. Es a causa de este rol primordial de la elipsis que McCloud apoda la historieta “el arte invisible”; arte que resulta, en virtud de sus singularidades narrativas, muy receptivo para lo fantástico, esta otra forma de lo que no puede ser visto pero que sin embargo está ahí.

NOTAS

¹ Así define Todorov el “corazón de lo fantástico”: “En un mundo que es realmente el nuestro [...] se produce un evento que no puede explicarse por las leyes de este mundo familiar” (Todorov 1971:29).

² Para un enfoque histórico de las diferentes concepciones de los términos *fantasy* y “fantástico”, véase Neil Cornwell (1990): *The Literary Fantastic: from Gothic to Postmodernism*.

³ Es así que Grivel (1992 : 30-32) dice que lo fantástico constituye “una actividad imaginaria

[que] combina, desplaza y representa a partir de figuras negativas no satisfactorias lo que se trata de pensar”.

⁴ *Mosquito-Bulles dingues*, 1994.

BIBLIOGRAFIA

AA.VV. (1994) “Schuiten & Peeters. Autour des Cités obscures”, *Mosquito-Bulles Dingues* n° 28/29.

BAETENS, JAN (2001) “Entretien avec Benoît Peeters”, en *Image & Narrative* 2, septembre de 2001.

BESSIÈRE, I. (1974) *Le récit fantastique. La poétique de l'incertain*. París: Larousse.

BOZZETO, ROGER (2002) “Y a-t-il des objets fantastiques? ”, en www.noosphere.org/bozzetto

CAILLOIS, ROGER (1965) *Au cœur du fantastique*. París: Gallimard.

CORNWELL, NEIL (1990) *The Literary Fantastic: From Gothic to Postmodernism*. Londres: Harvester Wheatsheaf.

GABILLET, JEAN-PAUL (2001) “Fantastique bande dessinée”, en *Image & Narrative* 2, septembre.

GENETTE, GÉRARD (1972) *Figures III*. París: Seuil.

GRIVEL, CHARLES (1992) *Fantastique-fiction*. París: PUF.

JACKSON, ROSEMARY (1988) *Fantasy: The Literature of Subversion*. Londres: Methuen.

MCCLOUD, SCOTT (1993) *Understanding Comics. The Invisible Art*. North Amherst: Kitchen Sink Press.

MASOTTA, OSCAR (1969) “El esquematismo en la historieta”, en Eliseo Verón (ed.), *Lenguaje y comunicación social*, Buenos Aires, Nueva Visión.

TODOROV, T. (1970) *Introduction à la littérature fantastique*. París: Seuil.

III. PERFILES

DEDICATORIA DE ELISEO

Pour Paolo, encore un corps dense, à la recherche d'un minimum de sacré... Eliseo.

[Para Paolo, aún un cuerpo denso en la búsqueda de un mínimo sacro... Eliseo.]

Releo, turbado luego de la desaparición física de Eliseo Verón, la dedicatoria de su último libro, *La semiosis social 2: ideas, momentos, interpretantes*. La escribió en agosto pasado, en el estudio umbroso de Buenos Aires, en su casa, donde me hospedaba durante mi curso en el Instituto Universitario Nacional del Arte, con nuestro común amigo Oscar Traversa. En julio nos habíamos encontrado en la residencia estival de Umberto Eco, vecino de la casa de Eliseo en la región de Montefeltro, y en las playas romanolas. Momentos habituales en nuestra amistad, extendida más allá de las distancias geográficas –Italia, Francia y Argentina– y de la diferencia lingüística (hablábamos en francés porque París fue la ciudad donde nos habíamos encontrado).

Esta dedicatoria, que la muerte inesperada de Eliseo transforma en admonición, me desconcierta. Creía conocer casi todo de él: desde su numerosa vida sentimental hasta la asidua investigación sobre comunicación; desde los años sesenta y la confrontación con los medios hasta el Premio Italia con Stuart Hall y Alberto Albruzze, las conferencias bolognesas del 2000 sobre las profecías de la comunicación, con Umberto Eco y Régis Debray; desde los seminarios de semiótica en Urbino en la década de 1970, hasta los encuentros de la Asociación Internacional de Semiótica Visual en Buenos Aires en el 2012. Recuerdo haber leído sus artículos parisinos en la revista *Communications*; haber publicado juntos en el Beaubourg, en el memorable centenario orwelliano de 1984; que mis libros en castellano fueron publicados en su colección “El Mamífero Parlante”, de Gedisa, en Barcelona. Recuerdo, aunque en forma parcial, haber asistido con él –en un cine de Buenos Aires lleno de ex montoneros, en

1996— al estreno de *Eva Perón*, un film antihollywoodiano dirigido por J. C. Desanzo y una perfecta Esther Goris.

Cuerpo denso, búsqueda del sacro. La dedicatoria no se corresponde con la adhesión negligente de una larga amistad, la curiosidad compartida y la disparidad de métodos a los cuales estábamos habituados. Sabía de compartir con Eliseo la pasión sistemática por la discursividad, por las formas complejas de su “producción”, circulación y reconocimiento. Para tener las ideas justas no hace falta cambiarlas a menudo. Puedo todavía dividir la lista de las investigaciones en sociosemiótica que se había fijado y había realizado: la comunicación política, la publicitaria, las marcas comerciales, la prensa gráfica y la televisión (telenovelas, divulgación científica, noticiarios, campañas electorales); la comunicación institucional, sobre el cuerpo y la salud; las imágenes fotográficas, el espacio público, los museos, las exposiciones, bibliotecas, los transportes (el subterráneo de París, los aeropuertos). Y las “obsesiones” —son sus palabras— sobre el sujeto como actor social; por un “modelo materialista no reduccionista de los procesos mentales”; por la articulación de las diferentes prácticas sociales con las comunicativas —la corporeidad y su cronotopo, la producción del cambio social. Por cómo se configura, finalmente, la semiosis. Y el rol, tanto indispensable cuanto ambigüo, del observador.

Sabía que para mí y para él —presidente durante mucho tiempo de la Asociación Argentina de Semiótica—, la semiótica era una disciplina humanística, una ciencia social y no una rama de la estética o de la filosofía del lenguaje. Una teoría, con métodos propios, de la inteligibilidad de los fenómenos colectivos y complejos de la significación. Vocación empírica al *pathos* fértil de la experiencia que pide la construcción de un proyecto arquitectónico con muchas puertas para abrir y muchos umbrales que atravesar. (Confieso haber deseado reproducir su investigación sobre las *escort* de lujo...)

Conocía también las múltiples diferencias a pesar de las cuales continuábamos pareciéndonos. No las oposiciones, que son lógicas, sino los descartes epistemológicos e instrumentales. A partir de la asociación saussuriana, Eliseo había logrado una acrobática versión trifuncional del binarismo de Lévi-Strauss, cuya *Antropología Estructural* había traducido al español. Una hibridación singular entre Gregory Bateson, su primera referencia, y Charles Sanders Peirce, y donde en las referencias bibliográficas que siguen a las 500 páginas de la *Semiosis 2* sólo encuentran lugar Umberto Eco y Massimo Bonfantini, y un óptimo sociólogo, Luigi Pizzorno. Sobre la teoría de la enunciación, la referencia constante es Armand Culioli, el único, tanto para Eliseo como para Sophie Fisher, en dar cuenta de los aspectos lingüísticos y semióticos de la comunicación, una superación de Emile Benveniste, que convergía con los problemas que en el cine encontraba la última reflexión de Christian Metz.

Mi referencia a la semiótica de Louis Hjelmslev y de Algirdas J. Greimas nos ha evitado la complicidad del clan disciplinario, pero no ha crispado ni enturbiado nuestra proximidad, lo que pone a prueba la flexibilidad del campo semiótico, para el cual Tho-

mas Kuhn prevé la excepción de un paradigma bicéfalo. Un disturbo bipolar no es una hemiplejía para aquellos que consideran que una lengua se conoce por la navegación y no por el astillero naval del laboratorio (F. de Saussure). Aunque no compartía la fe de Eliseo en la historia, en la biología, en la sociología de Niklas Luhmann, y en la ensalada americana de las ciencias cognitivas, acabo de republicar en el Centro Internazionale di Studi Semiotici di Urbino, el primer borrador de lo que sería *La semiosis social*, publicado en 1987. El azar hace bien las cosas aun en los momentos difíciles.

Vuelvo a los cuerpos densos y al sacro de la enigmática *dedicace*. Eliseo sabía lo que escribía, y, según decía, tenía buenas relaciones con su propio inconsciente; respetaba sus elecciones, como la de enseñar en la Universidad de San Andrés, luego de su irrevocable regreso de París. La crisis de la Universidad fue una de sus últimas preocupaciones. Trato entonces de reescribir, en mi gramática de reconocimiento, el sentido de esta frase.

“Momentos”, la segunda parte del libro, trata de las transformaciones de los soportes materiales de la mediatización, de sus diferentes escalas temporales y del impacto político y colectivo; del origen del lenguaje y de la escritura hasta el audiovisual e Internet. El capítulo trece está dedicado al “Nacimiento de los cuerpos densos”. Explica cómo en la antigüedad los textos sagrados de la primera cristiandad se volvieron compactos gracias a la escritura, originando la primera intertextualidad —de la cual la *Esapla* o la *Sestupla* de Orígenes sería el primer ejemplo occidental. Y narra el tentativo concomitante de controlar la circulación textual y la sintaxis de reconocimiento a través de la glosa interpretativa. Los viejos rótulos, materialmente inadecuados, habrían dado lugar gradualmente a los códigos, a “nuestros” libros, condiciones de felicidad del verbo cristiano. En los *Scrittòri* de Pérgamo y Cesarea —anticipaciones de las universidades medievales— se enseñaba el alfabeto y la gramática, y luego la declamación, la oratoria de los textos. La densa corporeidad del nuevo soporte técnico se encarnaba primero en la vocalidad elitista del recitante, en su *actio* fónico y gestual; un “mundo de duplicidad, de persuasión, de apariencia, centrado en el yo”. La multiplicación del nuevo *medium*, el libro, requirió luego el control y la verificación exegética a través de la figura ascética del monje escriba, lejano de glorificaciones mundanas.

¿He entendido bien? Tal vez sea el modo oblicuo y discreto de Eliseo para recordar a quien, como yo, prefiere la visibilidad (caballeresca) de la palabra a la praxis (monacal) de la escritura. Para recordarme que la emergencia del código-libro, receptáculo de historias divinas, ha guardado una sacra pregnancia, diluida, es cierto, pero no del todo perdida en los rumores y en los furores de la historia.

Prometo continuar recorriendo las páginas de tu libro, Eliseo.

Paolo Fabbri

Traducido del original italiano por Lucrecia Escudero Chauvel

ELISEO VERÓN (1935-2014)

LA SOLEDAD Y LA TRISTEZA DEL SABER¹

Ese es el título del homenaje que Eliseo Verón publicó en ocasión de la muerte de Lévi-Strauss,² quien fuera su primer maestro e inspirador en la Argentina –donde tradujo y publicó *La Antropología Estructural*– y con quien se inscribió entre 1961 y 1963 para comenzar una tesis. No obstante, en 1967 le escribió a Roland Barthes que había tenido el consentimiento de Lévi-Strauss para cambiar de Director de Estudios pues su trabajo “se ubica absolutamente fuera del campo de la etnografía”.

Una nueva vida se abre entonces para él. La situación en la Argentina después del golpe de Estado de 1966 resulta por demás difícil. Con el apoyo de Barthes es nombrado Director de Estudios asociado en el EPHE (École Pratique des Hautes Études, Sección VI) para dictar un seminario cuyo título, *Perspectivas semióticas en las Ciencias Sociales*, y temáticas abordadas (*Sobre la construcción del objeto teórico de la lingüística y Condiciones para una teoría de los discursos sociales, forma provisoria para una teoría sociológica de las ideologías*) señalan un método del que el número 20 de *Communications: Le sociologique et le Linguistique* (1973) es un primer ejemplo. Allí se reúnen tanto los sostenedores norteamericanos de la interacción social –como H. Sacks, J. D. McCawley, A. Cicourel, entre otros– y los partidarios de la teoría de la enunciación y la lógica, J. B. Grize, A. Culioli, J. Milner, J. Cl. Anscombre, G. Vignaux, S. Fisher y el propio Verón.

En 1973 regresa a la Argentina (Roland Barthes pensó que volvería –pues él/nosotros éramos escépticos con respecto al retorno a la democracia–, de ahí esta carta que me envía el 17 de octubre de 1973: “Le reitero cuánto me alegra que en ausencia de Eliseo Verón, usted se encargue de este pequeño grupo de lingüística...”). Eso se hizo y lo bien que hi-

timos, porque entre 1975-76, 76-77 y 77-78 había que escapar siempre a la represión. Verón fue Director Asociado en la EHESS con un seminario titulado *Ideología y teoría del discurso*, y ahí mismo yo dicté un seminario complementario: *Problemas de análisis lingüístico*. Otro número de *Communications*, el 28 (1978), en homenaje a Georges Friedmann, el creador del CECMAS –Centro de Estudios de las Comunicaciones de Masas– en 1960, aborda la cuestión de las ideologías, el discurso y el poder. Encontramos nuevamente a los antropólogos M. Augé, C. Bernand o M. Godelier, pero también a lingüistas como A. Peyraube, semiólogos, V. Morin, J. Natali, A. Bouillon, y por supuesto, a Verón, cuyo texto “El búho” es una demostración magistral (¡casi 60 páginas!) de su método, que se aplica tanto a los textos, la imagen y la disposición gráfica en los semanarios, periódicos, programas de radio y televisión, para mostrar lo que él dio en llamar la *semiosis del acontecimiento*. De ahí su aproximación, en *Construire l'événement. Les médias et l'accident de Three Mile Island*³ (Minuit, 1981), primer análisis de un accidente nuclear “solapado” y a partir del cual los medios franceses se cuestionan su propio rol.

Su aventura en el École se termina al inicio de los años 80, pero luego de un doctorado de Estado en París VIII: *Producción de sentido. Fragmentos de una sociosemiótica* (1985), dirige casi hasta su retiro el Departamento de Ciencias de la Información y de la Comunicación en París 8. Y después regresa a la Argentina... donde continúa enseñando, investigando y escribiendo.

De su colosal bibliografía en español, francés, inglés, portugués, italiano, quisiera señalar algunos títulos, entre ellos: *Efectos de agenda* (1999), dedicado a la memoria de Roland Barthes, *Espacios mentales* (2001), y en dos partes, *La semiosis social* (1987) y *Fragmentos de una teoría de la discursividad*, y en 2013: *La semiosis social 2: Ideas, momentos, interpretantes*, su último libro emplazado bajo una frase de Peirce (1878): “Thought is a thread of melody running through the succession of our sensations”.

Traducirlo al francés sería una contribución importante para nuestras disciplinas.

Sophie Fisher

École des Hautes Études en Sciences Sociales - París
Traducción del original en francés de María Elena Bitonte

NOTAS

¹ *Échos de la recherche*, disponible en <http://lettre.ehess.fr/7604>

² Cfr. http://www.revistaenie.clarin.com/Levi-Strauss-soledad-tristeza-saber_0_1001299954.html

³ *Construire l'événement. Les médias et l'accident de Three Mile Island* [Construir el acontecimiento, Gedisa, 1983. Traducción al castellano de Horacio Verbitsky].